2104F



Bestiaire Monstrueux™



Appendice 1



Les Monstres des Royaumes



Bestiaire Monstrueux™



Appendice 1

Les Monstres des Royaumes



TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva, WI 53147
États-Unis

TSR, Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
Royaume-Uni

ISBN 1 873799 18 7

Conçu par : David "Zeb" Cook (coordinateur), Tim Beach, Tim Brown, William W. Connors, Dale Danovan, Ed Greenwood, Jeff Grubb, Bruce Heard, Slade Henson, Rob King, David Martin, Colin McComb, Roger E. Moore, Bruce Nesmith, Jon Pickens, Jean Rabe, Rick Swan, Gary Thomas, Dori Watry, Skip Williams, Steve Winter et certainement plusieurs autres personnes que nous avons oubliées...
Correction: Mike Breault, Anne McCready, Karen S. Boomgarden (coordinatrice)
Coordination artistique : Peggy Cooper
Couverture: Jeff Easley
Illustrations intérieures: Tom Baxa, Valerie Valusek, Mark Nelson
Typographie: Angelika Lokotz
Production: Dee Barnett
Traduction : Christophe Célerier, Eric Jolent, Jean-Pierre Santi
Correction/Révision de la version française : Luc Masset/Hexagonal
Maquette : Lynda Spalding/TSR Ltd.

Merci à tous ceux qui nous ont aidés dans notre travail et sans qui ce produit n'aurait jamais vu le jour.

Random House et ses succursales ont les droits de distribution à l'échelle mondiale pour le commerce des livres TSR en langue anglaise.
Distribué dans les librairies et les magasins de jeux aux Etats-Unis d'Amérique par TSR Ltd.
Distribué aux magasins de jeux et de jouets par les distributeurs locaux.

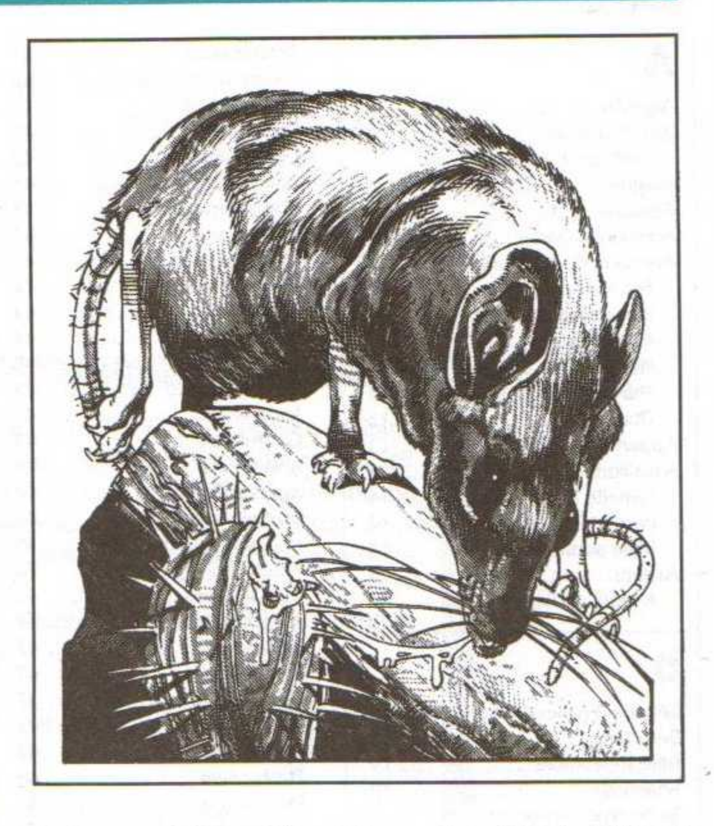
Table des Matières





Aigrefin

CLIMAT/TERRAIN :	Steppes désertiques
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne à élevée (8-14)
TRÉSOR :	D (L, N, Q)
ALIGNEMENT	Neutre
NOMBRE :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	9
DÉPLACEMENT :	14
DÉS DE VIE :	2
TACO :	19
NB D'ATTAQUES :	6
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-2 (x4)/1-4/1 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Illusion
DÉFENSES SPÉCIALES :	Camouflage
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	P (60 cm de long)
MORAL :	Moyen (8-10)
VALEUR EN PX :	270



L'aigrefin est un mammifère grassouillet quadrupède faisant environ la taille d'un petit chien. Son apparence est un peu celle d'une souris, avec de grands yeux noirs scintillants, de grandes oreilles et un museau pointu. Il est recouvert d'une épaisse fourrure bleuâtre soyeuse au toucher. La créature peut changer la couleur de sa fourrure pour se fondre dans son environnement. Lorsque sa peau est correctement séchée, la peau d'un aigrefin s'échange à des prix élevés sur tous les marchés.

Les aigrefins ont des griffes rétractables tranchantes comme des rasoirs qui lui permettent de grimper aux arbres et qu'ils peuvent utiliser pour lancer ou porter des armes de la taille d'une épée courte ou plus petites.

Combat : Les quatre griffes de la créature infligent de 1 à 2 points de dégâts par attaque. Sa morsure cause de 1 à 4 points de dégâts et sa queue un seul point utilisée comme telle, ou plus selon l'arme qu'elle manie. Une arme lancée ou utilisée par la queue d'un aigrefin subit une pénalité de -2 à l'attaque.

L'aigrefin n'a que quatre attaques par griffes et par round lorsque sa cible est allongée à terre et qu'il se trouve au-dessus d'elle.

Habitat / Société : L'aigrefin vit dans les plaines désertiques ou les steppes du Shaar Oriental. L'humidité supprime la faculté de la créature à se camouffler pendant 1 à 4 rounds. A moins que sa fourrure ne soit sèche, elle est incapable de changer de coloration. Dans les régions de Toril en dehors du Shaar Oriental, l'aigrefin est très rare.

Il mange à la fois des plantes et des animaux. Sa nourriture préférée est le cactus potelé riche en eau, qui prédomine dans son environnement. Il complète son repas en mangeant des petits mulots et les œufs ou les poussins des oiseaux qui font leur nid sur le sol. C'est seulement lorsqu'il est affamé qu'il attaque des animaux plus gros que lui.

Ecologie : Un aigrefin voit toujours avec une *vision véritable*. Il distingue parfaitement les créatures et les objets invisibles. Il ignore également les illusions ainsi que leurs effets voulus. Il verra des objets ou des adversaires éclipsés, telle la bête éclipsante, là où ils sont vraiment. Il peut observer et attaquer facilement même les créatures éthérées proches du Plan Primaire.

L'aigrefin ne se contente pas de pouvoir changer la teinte de sa fourrure pour faire correspondre sa couleur à celle de son environnement pendant 1 à 4 tours, il est aussi capable d'imiter facilement des motifs qui ne se trouvent pas dans la nature comme le tissu écossais. Pendant ce temps, il peut rester parfaitement immobile, "se cachant dans l'ombre" avec 80% de chances de réussir.

Certains jeteurs de sorts, dit-on, ont préservé ou recréé cette capacité dans la fourrure traitée de l'aigrefin. Beaucoup d'alchimistes payent de grosses sommes d'argent pour les restes d'un aigrefin, habituellement autant de pièces d'or que la valeur en expérience de la créature. Les yeux et le lobe frontal du cerveau sont des éléments matériels alternatifs utilisés pour *vision véritable, détection de l'invisible, localisation d'un objet* et les sorts de *vision*.

Beaucoup de cultures proches du Shaar capturent de petits aigrefins dès que les bébés ont été sevrés. Ils font d'excellents animaux domestiques qui préviennent leur propriétaire de toute intrusion. Plusieurs mages de Thay ont fait augmenter sa valeur en acquérant un aigrefin comme familier. Ces mages ont développé des capacités similaires à celles de ces créatures comme celle de détecter les objets dissimulés et de "se cacher dans l'ombre".

Coiffe d'aigrefin

Prix : 2 000 pièces d'or
Valeur en PX : 25 000

La *coiffe d'aigrefin* donne à son porteur la capacité de voir comme

créatures et les objets invisibles. On verra où se trouvent réellement s'il utilisait le sort *vision véritable*. On discerne parfaitement les adversaires éclipsés. On ne peut faire qu'une seule coiffe de ce genre par aigrefin.

Si la coiffe prend l'humidité, les propriétés qu'elle recèle sont annulées jusqu'à ce qu'elle soit complètement sèche. Chaque fois qu'elle est mouillée, il y a 10% de risques pour qu'elle fonde, perdant ses propriétés à jamais.

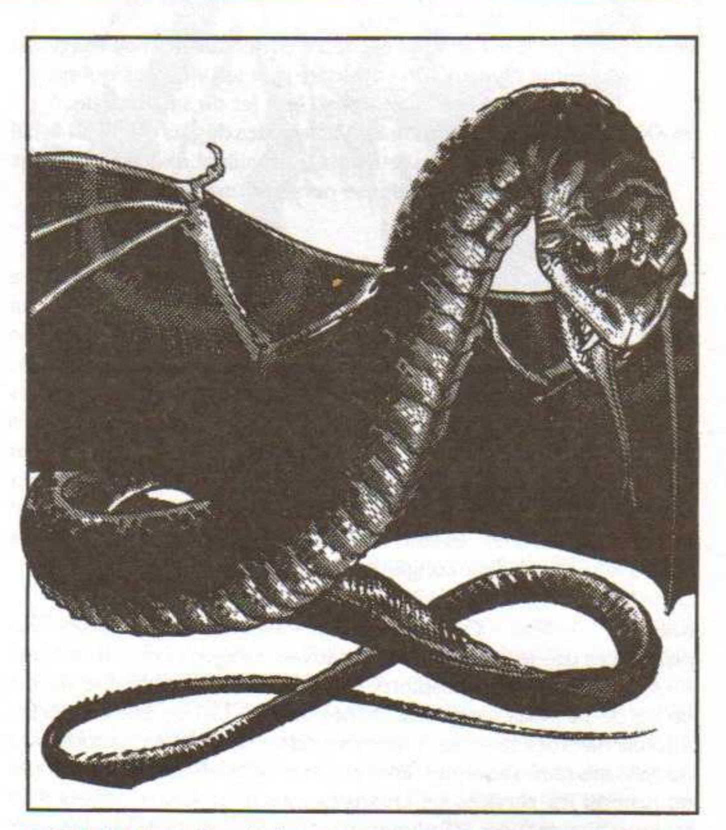
Cape d'aigrefin
Prix : 3 000 pièces d'or
Valeur en PX : 17 500

La *cape d'aigrefin* change sa coloration ainsi que celle de son porteur jusqu'à trois fois par jour pendant 1 à 4 tours afin de se fondre dans son environnement. S'il le désire, le porteur peut rester parfaitement immobile pendant ce temps, "se cachant dans l'ombre" avec 70% de chances de réussir. Les créatures éthérées proches du Plan Primairepeuvent être observées et attaquées facilement.

Si la cape prend l'humidité, les propriétés qu'elle recèle sont annulées jusqu'à ce qu'elle soit complètement sèche. Chaque fois qu'elle est mouillée, il y a 10% de risques pour qu'elle fonde, perdant ses propriétés à jamais. Il faut 12 peaux d'animaux pour fabriquer une cape pour un humain de taille moyenne.

Aile d'obscure

	Serpent volant	Papillon d'obscure
CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque	Quelconque, Demi Plan des Ombres
FRÉQUENCE :	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire ou volée	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque	Nocturne/ténèbres
RÉGIME :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Élevée (13-14)	Animale (1)
TRÉSOR :	Quelconque (normalement A)	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais	Neutre
NOMBRE :	1-4	1
CLASSE D'ARMURE :	6	1
DÉPLACEMENT :	4, v 21 (B)	2, v 18 (D)
DÉS DE VIE :	3 + 3	5 + 1
TACO :	17	15
NB D'ATTAQUES :	1	3
DÉGÂTS/ATTAQUES :	2-5	1-3/1-3/1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Venin	Phéromone
DÉFENSES SPÉCIALES :	Ténèbres	Confusion
RÉSISTANCE MAGIQUE :	40%	Standard
TAILLE :	G (2 m 70 d'envergure)	M (2 m 40 d'envergure)
MORAL :	Stable (11-12)	Moyen (8-10)
VALEUR EN PX :	975	1 400



Le nom "aile d'obscure" décrit en fait deux monstres tout à fait à part avec des habitudes similaires mais une apparence et une nature complètement différentes. La première espèce est une créature fantasmagorique faisant son repaire sur le Plan Primaire. Ces monstres ressemblent à d'énormes serpents avec de grandes ailes de chauve-souris. Leur corps est lisse et écailleux recouvert d'une courte fourrure. Il sont globalement d'un noir mat avec, sur le nez, la queue et au bout des ailes, un brun cendré couleur cannelle. Certains spécimens sont entièrement bruns. Tous ces serpents ailés ont des yeux ambres flamboyants avec une funeste lueur rouge lorsque la créature est furieuse ou quand elle se nourrit.

Combat : Les ailes d'obscure peuvent générer des *ténèbres* à volonté sur un rayon de 5 mètres (le sort de magicien du 2ème niveau) comme un magicien du 4ème niveau. Elles ont une excellente vue et une infravision supérieure (60 mètres de portée). Leurs autres sens sont extrêmement aiguisés, ils leur permettent de localiser et d'attaquer des adversaires même dans des ténèbres magiques. Les ailes d'obscure sont suffisamment malignes pour éviter les créatures puissantes et les groupes importants d'aventuriers. Cependant, elles ne sont pas longues à attaquer quand elles pensent avoir l'avantage. Elles préfèrent descendre en piqué afin de frapper de dos, se cachant dans leurs propres *ténèbres*. Elles utilisent également les *ténèbres* pour voyager ou chasser les nuits sans lune sans se faire détecter, ou pour contrecarrer les tirs de projectiles.

La morsure venimeuse d'une aile d'obscure est son arme la plus redoutée. Cette morsure donne un malus de -1 sur tout jet de sauvegarde contre le poison. Si le jet est un échec, un des effets suivants se produit (lancez un d%) :



01-40 La victime s'enfuit sous l'emprise de la *terreur* (comme pour le sort de magicien du 4ème niveau) pendant 4 rounds.

41-75 Une victime ayant moins de 8+1 Dés de Vie (ou moins de 8 niveaux) sombre dans un sommeil catatonique et ne peut pas être réveillée avant 2d4 tours. Les créatures ayant plus de 8+2 Dés de Vie (ou 9 niveaux et plus) ne sont pas affectées : on considère qu'elles ont réussi leur jet de sauvegarde (voir ci-dessous).

76-85 La victime est étourdie pendant 1d6 rounds. Tant qu'elle est dans cet état, elle ne peut pas utiliser ses bonus de Dextérité à la Classe d'Armure, elle ne peut pas attaquer, lancer de sorts, communiquer ou accomplir une action, sauf se déplacer à sa vitesse normale ou lâcher des objets qu'elle a en mains.

87-95 La victime est sous *confusion* (sort de magicien du 4ème niveau) pendant 6 rounds.

96-97 La victime est atteinte de *débilité mentale* (sort de magicien du 5ème niveau). On considère que les victimes qui ne lancent pas de sorts ont réussi leur jet de sauvegarde.

98-00 La morsure occasionne à la victime des dégâts doublés (4-10) et elle souffre de douleurs qui la tenaillent et de convulsions qui la laissent sans défense pendant un round.

Un adversaire ne peut subir qu'un seul de ces effets au cours d'une rencontre avec une ou plusieurs ailes d'obscure données. Ceux qui ne sont pas affectés doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison chaque fois qu'ils sont mordus, mais une fois qu'un jet échoue et que la victime endure les effets décrits, toutes les autres morsures occasionnées durant cette rencontre n'infligeront que la moitié des dégâts. Les ailes d'obscure se lancent dans de longs combats en mêlée contre les adversaires qui ont survécu aux effets du venin, elles battent souvent en retraite... pour mieux revenir 1d3 heures plus tard et lancer un "nouvel" assaut. Les ailes d'obscure sont immunisées contre le venin de leur congénères.

Habitat / Société : On pense que les ailes d'obscure servent les puissances des ténèbres (prêtres mauvais, dragons etc.) en tant que messagers, coursiers et espions. Elles peuvent maintenir une vitesse de vol de 14 (MC C) avec une charge de 85 à 230 kg. Elles préfèrent s'établir dans des cavernes situées haut dans des falaises inaccessibles ou dans des ruines antiques. Elles amassent des trésors pour soudoyer ou acheter les services de créatures mineures. Ces richesses sont toujours bien cachées et fréquemment piégées contre le vol. Les ailes d'obscure peuvent parler le commun et l'orque bien que d'une voix âpre et sifflante. Elles s'expriment également assez bien dans la langue des dragons mauvais.

Ecologie : Les ailes d'obscure mangent tout ce qu'elles peuvent vaincre ainsi que les charognes si nécessaire. Elles essayent toujours de faire alliance avec les créatures maléfiques des environs. Elles cherchent à devenir les maîtres si leurs voisins sont plus faibles, ou des serviteurs bien payés s'ils sont plus forts. Quoiqu'il en soit, elles ne sont réputées ni pour leur fidélité ni pour leur loyauté.

Papillon d'obscure

Les autres monstres appelés communément "ailes d'obscure" sont le stazde adulte du ver ténébreux (voir le *Bestiaire Monstrueux Volume I*). Ces énormes papillons sont originaires du Demi-Plan des Ombres. Leur corps et leurs ailes sont revouverts de motifs géométriques noirs et argentés miroitants. Ils ont de grandes antennes noires en forme de fougères et blanches aux extrêmités, chacune de leurs huit pattes se termine par des griffes nacrées.

Les motifs miroitants d'un papillon d'obscure en font une cible difficile. Toute créature qui voit le papillon juste par en-dessus ou par en-dessous devra faire un jet de sauvegarde contre les sorts ou être sous *confusion* (sort de magicien du 4ème niveau) pendant 1d4+4 rounds. Ces motifs constituent également d'excellents camoufflages et le papillon est indétectable à 50% dans les ténèbres, au crépuscule ou au clair de lune. Les papillons d'obscure qui réussissent à se camoufler ne peuvent pas faire de *confusion*. Lorsqu'ils attaquent dans l'ombre, ou à proximité, ils reçoivent un bonus de +2 à leur jet de surprise. Cela leur confère un bonus de +2 à l'attaque et leur permet de saisir et d'enlever des victimes ne dépassant pas 90 centimètre de haut et pesant moins de 30 kg. Les proies sont fermement maintenues par les huit griffes du papillon tandis que la créature attaque à chaque round avec un bonus de +4 et un modificateur de +2 aux dégâts.

Lorsqu'il se bat contre des créatures trop grosses pour qu'il puisse les transporter, le papillon reste en vol, mordant et battant l'air de ses deux griffes avant. Pendant une seconde et à chaque round d'un combat de ce genre, il sécrète une puissante phéromone qui attire les autres papillons d'obscure et qui peut affaiblir tout non insecte. Il y a 20% de risques, à chaque round, que 1d4 papillons d'obscure supplémentaires arrivent à la fin du round lorsqu'un ou plusieurs papillons émettent cette odeur. La faiblesse a un rayon de 7,5 mètres et les individus exposés doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou perdre un point de Force chaque round où ils restent dans l'aire d'effet. Les créatures qui ont réussi leur jet de sauvegarde initial n'ont plus besoin d'en faire de nouveaux si l'exposition se prolonge. La présence de plusieurs papillons d'obscure ne nécessite pas plusieurs jets de dés. Les points de Force sont récupérés à un rythme de 1 par tour 1d4 heures après l'arrêt de l'exposition. Les créatures réduites à 0 en Force perdent conscience jusqu'à ce qu'elles regagnent au moins un point Force.

Habitat / Société : Les papillons d'obscure sont des chasseurs solitaires qui ont une faible espérance de vie. Ils utilisent toute une variété de phéromones pour se protéger de rivaux et trouver des partenaires pour l'accouplement. Ils ne se forment en groupe que pour attaquer de grosses proies et ne sont attirés sur le lieu du conflit que par les phéromones de combat. Lorsque deux papillons d'obscure de même sexe se rencontrent, ils se séparent à moins qu'il n'y ait des phéromones de combat dans l'air.

Ecologie : Les papillons d'obscure ne vivent que de 4 à 9 semaines (1d6+3) pendant lesquelles ils cherchent à s'accoupler et mangent avec un apétit vorace. Les femelles pleines (1 chance sur 2) utilisent des cadavres de petite taille ou plus grands comme incubateurs pour leurs œufs. Les œufs éclosent en 12 jours, donnant naissance à 4 à 10 petits vers ténébreux. On ne peut pas ressusciter le cadavre tant que l'infection n'est pas soignée avec un sort de *guérison des maladies*. A moins qu'ils ne soient tués, les jeunes vers dévorent complètement le cadavre lorsqu'ils sortent de leur coquille.



Alaghe

CLIMAT/TERRAIN :	Tempéré/Forêts montagneuses
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Communautés familiales
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	I (aucune pièce), Q
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	2-5
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	9
TACO :	11
NB D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS/ATTAQUES :	2-12/2-12 ou selon le type d'arme (+5 de bonus de Force)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Projectiles
DÉFENSES SPÉCIALES :	Discrétion
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	G (1,8 mètres de haut, grande corpulence)
MORAL :	Stable (11-12)

VALEUR EN PX :

Adulte	2 000
Jeune	120
Ancien	5 000
Hermit	6 000



Les alaghes vivent dans les forêts, ce sont des humanoïdes vaguement apparentés aux yétis. Ils ont un torse développé avec un petit cou presque invisible, une grosse tête applatie et un front fuyant. Ils ont des épaules carrées, des bras longs et puissants, des jambes courtes mais trapues, des mains et des pieds très larges. L'ensemble du corps d'un alaghe est recouvert d'une épaisse fourrure, généralement blonde, rousse foncée ou anthracite. Ceux qui sont blonds ont en principe les yeux verts et leur pelage est teinté de reflets verts. Un adulte mesure environ 1 mètre 80 et pèse à peu près 160 kg. Leur durée de vie moyenne varie de 75 à 85 ans.

Combat : Les alaghes sont plutôt timides, pacifiques et ils ne tuent que pour se nourrir. Ils sont capables de faire des "déplacements silencieux" dans 80% des cas et de "se cacher dans leur environnement naturel" 75% du temps. Ce sont cependant des guerriers compétents et ils se battent avec beaucoup de ruse s'ils sont attaqués ou s'ils paniquent. Leurs énormes poings musclés infligent 2d6 points de dégâts. Un chasseur ou un guerrier type transporte un couteau en pierre ou une hache à une main ainsi que trois ou quatre javelots en bois qu'il peut lancer puissamment. Un alaghe est en mesure d'effectuer une attaque avec une arme dans une main et une seconde sans arme, avec son poing. Réduit à combattre, un groupe d'alaghes s'éparpille et se cache. Puis, chacun se met à découvert pour lancer des projectiles ou se battre au corps à corps pendant que ses congénères encerclent l'arrière en effectuant des "déplacements silencieux".

Habitat / Société : La plupart des alaghes sont des groupes de chasseurs semi-nomades qui voyagent en petites communautés familiales. On les rencontre habituellement lorsqu'ils se déplacent (80%), mais quand ils sont dans un campement (19%), un groupe d'alaghes comprend entre 0 et 3 (1d4-1) jeunes ayant trois Dés de Vie et les mêmes chances de se cacher et de faire des "déplacements silencieux" que les adultes. Leurs capacités martiales sont cependant limitées au combat à mains nues et à la lutte (1d6/1d6 points de dégâts). Exceptionnellement (15% des groupes en campement), de 15 à 20 alaghes restent en permanence dans un secteur délimité qu'ils considèrent comme leur, et ils s'installent dans des huttes rudimentaires ou dans de grands complexes troglodytes. Ces communautés sont toujours dirigées par un ancien de plus de 100 ans ayant 10 Dés de Vie, une Intelligence élevée et la capacité de lancer des sorts de prêtre. Ces sorts sont : cinq du premier niveau, cinq du deuxième niveau, et deux du troisième niveau par jour, et ils proviennent des Sphères des Plantes, des Animaux, des Soins, des Charmes, de la Divination et du Combat.

Ces communautés sont généralement redoutées et engendrent des suspicions car leurs membres commencent à développer des traits de ressemblance avec leurs parents, les yétis. Bien que désireux d'échanger des peaux, du gibier et des minerais contre des produits manufacturés, les alaghes sédentaires n'hésitent pas à massacrer et à dévorer les négociants et les voyageurs imprudents qui se trouvent chez eux.

Les ermites alaghes sont encore plus rares (1%). Ce sont des adultesd'au moins 50 ans, ayant une Intelligence exceptionnelle et un alignement neutre bon. Ils sont végétariens, solitaires et philosophes, ils bénéficient de 11 Dés de Vie et de tous les pouvoirs d'un druide du 11ème niveau. Quoique timides, ils sont curieux, serviables et adorent les énigmes et les jeux de stratégie, comme les échecs, auxquels ils jouent mentalement. De fait, il est rare qu'un humain ou un semi-humain puisse battre un ermite alaghe aux échecs.

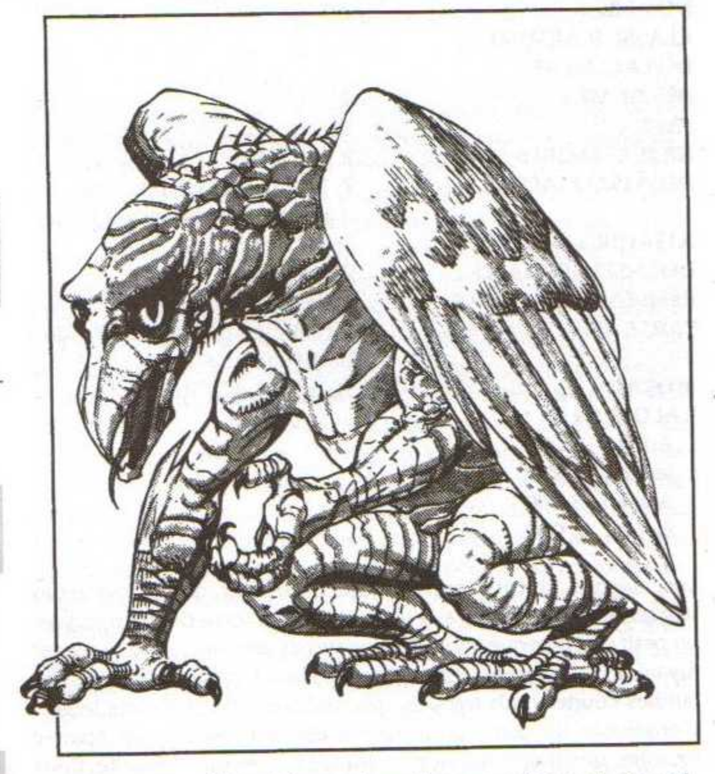
Tous les alaghes s'expriment dans leur propre langue qui est un

mélange de sifflements, de mugissements et de grognements. Les sédentaires savent aussi le commun et, habituellement, le langage de toutes les créatures neutres ou mauvaises vivant dans le voisinage. Les ermites sont loquaces lorsqu'on les connaît et ils peuvent parler avec n'importe quelle créature ou animal des bois ; de plus; ils pratiquent 2d4 autres langues.

Ecologie : Les alaghes nomades voyagent tout au long de l'année allant où il y a le plus de gibier ou de plantes. Dans les endroits où les hivers sont froids, ils hibernent dans des grottes naturelles ou dans des vallées protégées. Ils ne vivent pas nécessairement en harmonie avec la nature mais ils la respectent et savent s'en servir sans la détruire. Les alaghes sédentaires vivent de façon très comparable à celle des humains primitifs mais ils ont une tendance à l'avidité et sont parfaitement capables d'épuiser les ressources dont ils disposent jusqu'au moment où leurs communautés seront obligées d'avoir recours aux raids pour survivre. Les alaghes ermites vivent en complète harmonie avec la nature et ils sont toujours en bons termes avec leurs voisins des forêts.

Alguduir

	Adulte	Jeune
CLIMAT/TERRAIN :	Marécages	Marécages
FRÉQUENCE :	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Famille
CYCLE ACTIF :	Diurne	Diurne
RÉGIME :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	De faible à moyenne (5-10)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Néant	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE :	1-2	1-2
CLASSE D'ARMURE :	6	8
DÉPLACEMENT :	6, v 21(B), n 14	4, v 16, n 12
DÉS DE VIE :	4+4	1+1
TACO :	17	20
NB D'ATTAQUES :	5	3
DÉGÂTS/ATTAQUES :		
Bec	1-6	1-4
Griffes antérieures	2-5/2-5	1-2/1-2
Griffes postérieures	2-4/2-4	NA
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Réfléchit les sorts	Réfléchit les sorts
RÉSISTANCE MAGIQUE :	40%	40%
TAILLE :	M (2 m 10 de long)	P (30 à 120 cm de long)
MORAL :	Élite (13-14)	Instable (2-4)
VALEUR EN PX :	975	420



Le corps d'un alguduir est gras et luisant, recouvert de solides écailles brillantes comme de l'huile. Chacune de ses pattes avant est munie de cinq griffes noires, ses pattes arrière n'en ayant que quatre. Ses ailes sont habituellement un mélange de blanc, de marron et de gris. Sa tête et son corps sont gris ou gris vert et constituent un camouflage tout trouvé dans les plantes des marécages. Ses yeux sont jaunes ou verts. Ses branchies sont situées en-dessous et derrière la gorge.

Ses ailes emplumées comme celles d'un aigle sont huileuses et peuvent se débarrasser rapidement de l'eau qui les mouille ce qui permet à l'alguduir de nager jusqu'à la surface, de battre des ailes en les déployant complètement et de s'envoler sans faire de pause. Cette huile n'est pas inflammable et un alguduir ne subit aucun dégât additionnel s'il est attaqué par le feu. Son surnom lui vient de ses écailles, ce qui pousse, à tort, les gens à le croire apparenté aux dragons.

Bon nageur, l'alguduir peut respirer sous l'eau et, en vol, plonger avec force et précision sur une cible immergée ; ce qui lui donne +2 à son attaque. L'alguduir gronde, grogne et pousse des cris stridents afin de montrer ses différents états d'âme, mais, lorsqu'il chasse, il est étrangement silencieux.

Combat : Un cri répété d'oiseau des marécages peut être celui d'un alguduir signalant sa position à son partenaire. Cela permet à deux alguduirs de localiser un ennemi se trouvant entre eux. Dans ce cas, l'un fonce rabattant l'adversaire sur l'autre et exposant la victime à des attaques de flanc et de dos. Ils ne savent pas parler, bien qu'ils puissent comprendre un mot ou deux voire des phrases entières d'une langue utilisée par des créatures intelligentes vivant sur leur terrain de chasse.

Les alguduirs se battent souvent avec des créatures aquatiques. Ils les capturent fréquemment avec leurs serres postérieures et les attirent hors de l'eau afin de les asphyxier. Ils aiment aussi plonger dans l'eau des animaux volants ou des créatures terrestres pendant plusieurs tours jusqu'à ce que la proie se noie. Ils utilisent leurs griffes postérieures seulement quand ils s'accrochent à un adversaire ou quand ils l'enserrent. Les jeunes alguduirs n'attaquent pas avec leurs serres arrière, car étant donné leur

taille, leur efficacité pour saisir une proie est pour le moins discutable.

Ils possèdent la curieuse et efficace capacité de *réfléchir* ou de *renvoyer* un sort sur son lanceur. Ce phénomène naturel est inexplicable à l'heure actuelle. La *réflexion de sorts* est une action inconsciente et un alguduir ne peut pas l'annuler délibérément ni l'employer de son propre chef. Même les caracasses d'alguduir conservent cette capacité pendant 4 à 16 tours.

Lorsqu'un sort est lancé contre un alguduir, il a y 65% de risques (-2% par niveau du magicien au-dessus du 10ème et -5% par niveau de sort au-dessus du 6ème) pour qu'il soit complètement réfléchi sur le lanceur avec la totalité de ses effets et jets de sauvegarde applicables. Si le lanceur de sorts est à l'abri de ce danger, le sortilège est renvoyé sur une créature non protégée choisie au hasard dans un rayon de 3 mètres autour du magicien. Si la proie sans défense est hors de portée, le sort se dissipe. Outre cette puissante capacité à réfléchir les sortilèges, tous les sorts lancés sur un alguduir ont 40% de chances de ne pas fonctionner du tout à cause de sa résistance magique qui devrait être testée seulement une fois que la réflexion de sort a échoué.

Habitat / Société : Les alguduirs se terrent dans les broussailles de mauvaises herbes poussant sur la terre ferme au cœur de leur grand marécage. Ils risqueront leur vie pour protèger ces petits emplacements. Au moindre signe de danger, les jeunes se mettent à terre tandis que les parents traquent les intrus. Si les adultes sont confrontés à des envahisseurs trop forts pour être défaits, ils les attireront loin du nid, volant ou plongeant et s'enfuyant lorsque le danger ne menacera plus leur antre. S'ils estiment les indésirables comestibles et faciles à tuer, ils chasseront ces proies ou essayeront de leur tendre une embuscade, donnant leur victimes à manger à leurs petits. Ils laissent toujours les restes loin de leur tanière pour éviter d'attirer l'attention sur leur repaire protégé.

Ecologie : Les alguduirs, qu'on appelle parfois les dragons des marais, sont des carnivores rares qui n'habitent que les grandes étendues marécageuses d'eau fraîche ou salée où ils peuvent se nourrir de poissons, de serpents, de grenouilles, de moules qu'ils ouvrent en les frappant contre des rochers et d'autre formes de vie aquatique. Ils mangent même des variétés géantes s'il y en a. Ils chassent habituellement en volant bas au raz des plantes du marécage. Avec leurs serres et leur bec, ils peuvent attraper des créatures dans les terrains bourbeux et remplis de roseaux des marais ou dans les zones avoisinantes.

Ammonite dorée

CLIMAT/TERRAIN :	Canyons océaniques de plus de 300 m de fond
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Charognard
INTELLIGENCE :	Semi
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Neutre

NOMBRE :	1-3
CLASSE D'ARMURE :	6 (carapace), 8 (bras/tête)
DÉPLACEMENT :	1
DÉS DE VIE :	8 + 3
TAC0 :	11
NB D'ATTAQUES :	10
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-4 pour chaque tentacule
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aveuglement, absorption
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisé contre les attaques psioniques, télépathie, *ESP*, et contre tous les sorts d'*enchantement* et de *charme* ; ne prend que la moitié des dégâts des armes contondantes et des attaques basées sur le froid ; peut se régénérer ; ne peut pas être surpris dans son environnement.
RÉSISTANCE MAGIQUE :	90%
TAILLE :	G (1,8 m la carapace, 2,4-3,6 m es tentacules)
MORAL :	10
VALEUR EN PX :	8 000

Dans les abysses océaniques, là où la lumière ne filtre jamais, vit une espèce de grands mollusques à carapace qui se nourrit de débris et de minéraux des fonds marins. On tire de l'or du limon vaseux des profondeurs sous-marines que ce monstre consomme. Lemétal forme alors un dépôt serpentant sur sa carapace, beauté merveilleuse et étrange qui vaut à cet animal le nom d'ammonite dorée. Les parties exposées du corps tendre de l'ammonite dorée sont marron foncé tachetées de noir. La carapace est bien entendu d'un or pur et éclatant.

Combat : Ces monstres ont deux yeux à facettes de la taille d'un poing, pédoncules sortant de la bordure de la carapace qui n'ont pas de pouvoirs vraiment remarquables dans la mesure où ils sont très myopes et opèrent au mieux lorsqu'il y a un objet lumineux à 9 mètres ; toutefois ils peuvent détecter la lumière et les sources de chaleur à 36 mètres. Cependant, la peau de la créature est extraordinairement sensible aux pressions : tout son ou bruit à 180 mètres à la ronde est instantanément décelé, faisant avorter toute tentative de surprise même celles d'une créature magiquement silencieuse. Aveugler ce monstre avec des sorts de *lumière* est très facile mais c'est une tactique inutile dans la mesure où il peut "voir" son environnement bien mieux avec le "sonar" de sa peau qui, naturellement, n'est pas dérangé par ce genre de sortilèges.

Tout individu qui approche à 30 mètres ou moins de ce monstre sera la cible d'une *boule de lumière*. Chaque œil peut lancer séparément un petit globe de lumière magique de 30 cm de diamètre sur une cible au choix, souvent la plus grande créature du groupe. La victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister à la *boule de lumière* ou recevoir le projectile magiquement guidé en plein visage. Une créature des profondeurs possédant des yeux sera instantannément aveuglée et fuira. Un habitant de la surface subira un malus de -4 à toutes ses attaques et sera aussi effectivement aveuglé par la lumière. Deux victimes



peuvent être attaquées à volonté par round. Une *dissipation de la magie* peut annuler les effets si on réussit à le lancer contre un 8ème niveau en magie. Si la victime est aveuglée pendant plus de 12 tours, sa vue est définitivement affectée et il faut un sort de *souhait* ou de *guérison de la cécité* pour soigner le malus de -2 à l'attaque dont elle souffrira une fois la *boule de lumière* inoppérante.

Si des individus viennent à sa portée, l'ammonite dorée déchaînera ses tentacules sur un maximum de 10 adversaires. Chacun peut causer de 1 à 4 points de dégâts par constriction mais ses ventouses commenceront également à drainer le fluide vital du corps de la victime. Les dégâts d'absorption par round occasionnés par chaque tentacule sont égaux à la Classe d'Armure de la victime, sans compter les bonus dus à la Dextérité et au bouclier, ce qui mesure combien de ventouses peuvent être fixées sur la peau de la victime. Ainsi, un homme en cotte de mailles attaqué de la sorte recevra 1d4+5 points de dégâts par round. Les tentacules n'ont pas besoin de lancer les dés pour attaquer aux rounds suivants. Les victimes peuvent essayer de se libérer si, et seulement si, leur jet est supérieur ou égal à leur chance de "barreaux et herses" tel qu'indiquée par leur Force. On peut faire un jet par round. Un jet réussi sous la Force permet à la personne piégée de libérer ses bras, ses armes et de frapper, bien qu'avec une pénalité de -2.

Les êtres non intelligents ou incapables de jugement ont 50% de chances, à chaque attaque, de frapper la carapace (CA 6) au lieu du corps (CA 8). Les êtres intelligents et sensés peuvent n'attaquer que la partie tendre mais tout échec doit être relancé contre une CA de 6 pour voir s'ils n'auraient pas plutôt touché la carapace, ce qui réduit sa valeur. Tout jet supérieur de 4 ou plus au score nécessaire pour toucher peut être dirigé (si l'adversaire est intelligent) sur un des deux yeux de l'ammonite, lesquels sont détruits par le moindre point de dégâts. La créature se réfugiera immédiatement dans sa carapace si elle perd un œil, restant tranquille pendant des heures, le temps qu'elle régénère tous ses dégâts.

Grâce à son corps tendre et élastique, la créature ne prend que la moitié des dégâts occasionnés par des armes qui ne sont pas d'estoc. De toute façon il y a beaucoup d'armes qui ne peuvent pas être utilisées sous l'eau à cause de contraintes physiques. Même dans le cas où une arme frapperait la carapace d'une ammonite dorée elle verrait une partie de ses dégâts absorbés et n'en causerait que la moitié (arrondir par défaut). Ainsi une arme contondante frappant la carapace ne ferait qu'un quart de ses dégâts. En outre, la créature s'est partiellement adaptée au froid et ne prend que la moitié des dégâts d'attaques basées sur le froid. Elle régénère les dégâts occasionnés à son corps à une vitesse de 1 point par tour, ceux qui ont été infligés à sa carapace peuvent être guéris en 7 à 12 mois.

La carapace d'une ammonite dorée se monnaye de 50.000 à 80.000 pièces d'or par les acheteurs les plus riches de la surface; pour certaines races sous-marines, elle n'a pas de prix. Chaque point de dégât infligé à la carapace fait baisser sa valeur de 1.000 pièces d'or jusqu'à une valeur minimum de 10.000 pièces d'or, ce qui en substance correspondrait à une carapace écrasée. Une carapace pèse à peu près 500 kg, quel que soit son état.

Habitat / Société : Les ammonites dorées se sont adaptées aux ténèbres oppressantes des fonds des grandes fosses sous-marines où vivent, murmure t-on, d'horribles monstres sauvages. On ne connaît que peu de choses sur ces régions dangereuses dans lesquelles on dit que même les sahuagins n'osent pas s'aventurer. Si les ammonites ont quelque chose qui s'apparente à une société, cela n'a pas encore été découvert. Leurs shémas de pensée nous sont tellement étrangers que la télépathie et l'*ESP* sont inutiles pour communiquer avec elles et ne révèlent que des images confuses et effrayantes. Les attaques psioniques et les sorts qui affectent l'esprit sont tout aussi inefficaces. Les sages supposent qu'elles doivent avoir un langage basé sur le toucher, les ondes soniques et d'autres moyens, mais il n'y a aucune preuve.

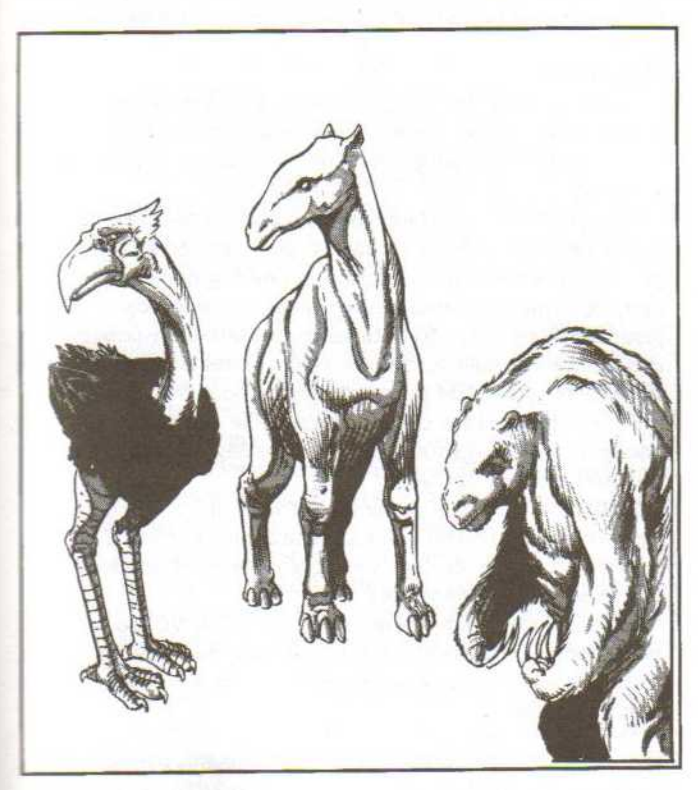
Les ammonites dorées ne collectionnent ni trésors ni richesses et elles ne fabriquent pas d'objets connus. On n'a jamais trouvé de carapaces vides de ces créatures au fond de l'océan, ni de jeunes individus de cette espèce. Leur espérance de vie est probablement très longue, peut-être se compte-t-elle en siècles.

Ecologie : À part la consommation des carapaces de créatures mortes et des débris des fonds marins, il nous reste tout à apprendre sur l'influence de l'ammonite dorée sur son environnement et sur son voisinnage.



Animaux du Pléistocène

	Bec.	Balu.	Méga.	Phoro.	Rhino. l.	Titano.
CLIMAT/TERRAIN :	Plaines	Plaines	Bois	Plaines	Plaines	Plaines
FRÉQUENCE :	Peu com.	Rare	Peu com.	Peu com.	Commun	Peu com.
ORGANISATION :	Bande	Solitaire	Solitaire	Bande	Troupeau	Troupeau
CYCLE ACTIF :	Diurne	Diurne	Quelconque	Diurne	Diurne	Diurne
RÉGIME :	Carn.	Herb.	Herb.	Carn.	Herb.	Herb.
INTELLIGENCE :	Animale	Semi	Animale	Animale	Animale	Animale
TRÉSOR :	Néant	Néant	Néant	Néant	Néant	Néant
ALIGNEMENT :	Néant	Neutre	Néant	Néant	Néant	Néant
NOMBRE :	1-6	1-3	1-6	2-12	1-4	1-12
CLASSE D'ARMURE :	6	5	6	6	5	6
DÉPLACEMENT :	18	12	6	15(16)	12	12
DÉS DE VIE :	3	14	10	7+7	10	12
TACO :	17	7	11	13	11	9
NB D'ATTAQUES :	3	2	2	3	1	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-3/1-3/2-8	5-20/5-20	2-12/2-12	1-4/1-4/1-2	2-12	2-16
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant	Néant	Néant	Voir ci-dessous	Charge & piétinement	Charge & piétinement
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant	Néant	Néant	Néant	Néant	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant	Néant	Néant	Néant	Néant	Néant
TAILLE :	G (2m10)	E (7m50)	E (6m)	G (3m)	G (4m50)	E (4m80)
MORAL :	Ag (5-7)	M (8-10)	M (8-10)	M (8-10)	M (8-10)	M (8-10)
VALEUR EN PX :	65	8.000	1.400	650	1.400	2.000



Bec-hache

Les becs-hache sont des oiseaux carnivores qui ne peuvent pas voler et qui mesurent 1m20 au garrot. Leurs traits ressemblent à ceux d'une autruche. L'immense tête et le long cou sont couverts de courtes plumes blanches. Le corps est couvert de denses plumes noires avec un ventre et une queue de couleur blanche. Les pattes sont recouvertes d'écailles jaunes.

Le bec-hache possède une voix grave et retentissante qu'on peut entendre à 750 mètres. Pendant la saison des amours, les mâles font un bruit assourdissant, comme celui d'une viole de gambe. En combat, le bec-hache siffle lorsqu'il ne mord pas.

Ce sont des coureurs rapides et des chasseurs agressifs qui poursuivent leur proie jusqu'à ce qu'ils soient nourris ou tués. Ils attaquent en donnant des coups de patte (1d3 points de dégâts pour chaque patte) et en mordant (2d4 points de dégâts).

Les becs-hache font des nids de pierre rudimentaires au sommet des saillies rocheuses. Par temps chaud, il y a 25% de chances de trouer des œufs ou des poussins à proximité. Les petits mesurent 10 à 80% de leur taille adulte, avec un nombre de Dés de Vie proportionnel. Les becs-hache immatures ne déclenchent pas le combat, bien qu'ils puissent se défendre en mordant pour 1d4 points de dégâts.

Les œufs et les nourrissons des becs-hache valent de 50 à 80 po. On peut les élever comme gardes, chasseurs et montures. Les longues plumes des ailes et de la queue valent chacune 2 po.

Baluchithérium

Le baluchithérium est un ancêtre préhistorique et sans corne du rhinocéros. C'est un herbivore doté d'une peau épaisse couleur gris-marron. Un adulte mesure de 5 à 6 mètres au garrot, et peut mesurer jusqu'à 8 ou 9 mètres du nez à la croupe. Sa tête de 1m20 de long balance au bout d'un cou épais et long de 2 mètres. Un baluchithérium adulte peut peser jusqu'à 15 tonnes. Il a une faible vue mais un sens aigu de l'ouïe et de l'odorat.

Cet animal a un comportement très territorial. Il a tendance à attaquer tout animal qu'il détecte à proximité. La bête attaque en piétinant un ennemi avec ses pattes de devant. Chaque sabot faisant 5d4 points de dégâts d'écrasement.



Les baluchithériums sont généralement des créatures solitaires. Si on en rencontre deux, il s'agit d'un couple. Un troisième baluchithérium sera leur petit. Lancez 1d100 et multipliez le résultat par 14 DV et 5 mètres pour obtenir les points de vie et la taille du petit.

Si on le contrôle magiquement ou qu'on l'élève depuis son plus jeune âge, on peut dresser un baluchithérium afin qu'il serve de bête de somme. Sa force et sa taille immenses lui permettent de porter jusqu'à 4 tonnes.

Sa peau va bien pour faire des armures de cuir. La peau d'un adulte peut valoir de 50 à 100 po.

Mégathérium

Le mégathérium est un paresseux géant et terrestre qui mesure environ la taille d'un grizzly. Un mégathérium adulte peut mesurer 6 mètres de haut et peser 3 tonnes. Il est couvert de longs poils roux. La bête est lente à se déplacer mais plus puissante que la plupart des animaux qui pourraient sans cela la prendre pour proie. A cause de sa nature lente, le mégathérium frappe toujours en dernier dans le round. Malgré son apparence impressionnante, le mégathérium est avant tout un herbivore paisible qui paît les plaines boisées.

Chacune de ses pattes de devant possède trois griffes longues de 30 centimètres. Le mégathérium les utilise surtout pour mettre en pièces les arbres et les arbustes afin de se nourrir, mais il peut aussi s'en servir comme armes. Le mégathérium se lève sur ses pattes postérieures, puis attaque avec des coups de patte qui font chacun 2d6 points de dégâts.

La femelle mégathérium donne naissance à 1 ou 2 petits tous les deux ou trois ans. Les petits deviennent adultes au bout de quatre années, et on les trouve dans 33% des rencontres.

Phororhacos

Le phororhacos est un oiseau qui ne vole pas, doté d'une énorme tête et d'un bec puissant. Il mesure trois mètres de haut (deux mètres aux épaules). Il est couvert de plumes gris foncé et marron. Un adulte mâle aura une crête rouge et une touffe de plumes d'un orange éclatant derrière la tête. Les pattes sont gris clair avec des griffes noires.

Le phororhacos possède une voix caverneuse et résonnante. Il émet un féroce cri de bataille lorsqu'il combat ou défie un autre mâle sur son territoire.

Les phororhacos se rassemblent en bandes pour chasser et se reproduire. Il y a 10% de chances qu'il y ait soit des œufs, soit des poussins dans une rencontre. Les petits mesurent 10 à 80% de leur taille adulte, avec un nombre de Dés de Vie proportionnel. Ils n'attaquent pas un ennemi actif, mais ils déchiquettent une victime impuissante en imitant les adultes.

Le phororhacos est un tueur impavide qui attaque même quand il est inférieur en nombre. Il commence une attaque en sautant sur sa victime. Quand il saute pour attaquer, ses griffes infligent le double de dégâts (2d4/2d4). Chaque round ultérieur, le phororhacos donne des coups de patte et griffe pour 1d4 points de dégâts par coup. Il donne aussi des coups de bec pour 2d6 points de dégâts. S'il réussit à mordre une cible plus petite qu'un homme, il soulève la victime et la secoue dans tous les sens avant de la rejeter à terre (1d6 points de dégâts de chute). De telles victimes sont incapables de faire quelque chose le round suivant.

Les œufs et les nourrissons des phororhacos valent de 70 à 100 po. On peut les dresser comme gardes, chasseurs et montures.

Rhinocéros laineux

Le rhinocéros laineux est identique au rhinocéros moderne sauf qu'il est recouvert d'un manteau de poils longs et roux, et qu'il parcoure les régions froides, tempérées et subarctiques. Il s'agit d'un herbivore agressif et belligérant qui défend âprement son territoire.

Le rhinocéros laineux a une faible vue mais un sens aigu de l'ouïe et de l'odorat. Quand il détecte un intrus, le rhinocéros laineux le charge. Sa corne fait 2d6 points de dégâts, voire le double s'il touche en chargeant. Les cibles de taille humaine ou plus petites sont également repoussées de 3 à 6 mètres par la force du coup. Le rhinocéros laineux peut piétiner les victimes de taille humaine ou plus petites, chaque patte de devant infligeant 2d4 points de dégâts.

Un rhinocéros laineux chargera des chariots ou d'autres véhicules, les prenant pour des animaux. De telles charges infligent un choc violent au véhicule. Un rhinocéros laineux enragé peut faire voler en éclats un chariot en un rien de temps.

Si on rencontre deux ou trois rhinocéros laineux, l'un d'entre eux est une femelle. Si on en rencontre quatre, le dernier est un petit (30 à 60% de sa taille adulte). Les adultes gagnent un bonus de +1 à leurs jets d'attaques si le petit est menacé. Les rhinocéros laineux abandonnent rarement un conjoint ou un petit capturé ou blessé.

La peau d'un adulte vaut de 20 à 30 po ; cette peau épaisse va bien pour faire une armure. La corne vaut de 10 à 20 po pour les alchimistes qui l'utilisent dans de fausses potions de soins.

Titanothère

Le titanothère, également connu sous le nom de brontothérium, est un animal qui ressemble à un rhinocéros. Un adulte mesure 2 m 50 au garrot et 5 mètres du nez à la croupe, et pèse jusqu'à 4 tonnes.

Il s'agit d'un énorme herbivore impavide armé d'une corne en forme de joug au bout du nez. Il peut utiliser sa corne pour percuter un adversaire pour 2d8 points de dégâts. Les adversaires de taille humaine ou plus petite sont également projetés en l'air jusqu'à 6 mètres par la force du coup. Le titanothère peut piétiner des victimes de taille humaine ou plus petites avec ses pattes de devant, infligeant 2d4 points de dégâts pour chaque patte.

Si une quelconque créature menace le troupeau, les mâles chargent. Si la charge touche sa cible, les dégâts de la corne et du piétinement sont doublés.

Si on rencontre plus de six titanothères, il y a 1d4 petits. Les petits mesurent 10 à 80% de leur taille adulte. Ils n'attaquent pas. Si on les menace, ils vont vers leurs mères, et essaient de se cacher sous ou derrière elles.

La peau des titanothères vaut de 20 à 70 po. Elle est extrêmement épaisse et va bien pour faire des armures de cuir, surtout pour les plus grands des humanoïdes et autres êtres portant armures.

D'autres animaux du Pléistocène détaillés ailleurs dans le *Bestiaire Monstrueux* comprennent le lion tacheté et le tigre à dents de sabre (dans la fiche Félins, grands), le mammouth et le mastodonte (Eléphant), le loup noir (Loup), l'ours des cavernes (Ours), le hyènodon (Hyène) et l'homme des cavernes (Hommes).



Apparition

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque/Terre
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Néant
INTELLIGENCE :	Néant
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	Néant
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	Néant
TAC0 :	Néant
NB D'ATTAQUES :	Néant
DÉGÂTS/ATTAQUES :	Néant
ATTAQUES SPÉCIALES :	Terreur
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Voir ci-dessous
TAILLE :	Variable, habituellement M
MORAL :	Néant
VALEUR EN PX :	Néant



Les apparitions sont des images laissées par une mort violente particulièrement traumatisante. Elles ressemblent à un film en trois dimensions du décès du personnage, à l'endroit où il s'est étient. Une apparition normale peut prendre l'apparence de presque n'importe quoi. Elle choisit souvent celle du personnage qui a vécu le traumatisme — une image translucide remettant sa mort en scène. Elle pourrait aussi bien assumer la forme de la personne à laquelle la victime pensait le plus à ses derniers instants, celle de l'agresseur ou d'un but inaccompli. Une apparition est de couleur pastel, elle est détectée par tous les sens.

Combat : Il est difficile de combattre une apparition : ce n'est qu'une simple image, elle n'a pas la capacité de faire directement du mal et elle-même ne peut pas être blessée. Frapper avec des armes ou lancer des sorts dans la zone où elle se trouve ne menacera pas sa source et ne la ramènera pas à la raison. Une apparition n'est pas intelligente et n'a aucun but dans l'existence: pourchasser le tueur de la victime ou accomplir une quête ne débarassera pas de l'apparition.

On les confond souvent avec des fantômes, des esprits de hantise et des esprits hurleurs mais on ne peut pas les repousser comme des morts-vivants. Seul le sort de prêtre *délivrance de la malédiction*, lancé au 12ème niveau ou au-dessus, peut dissiper une apparition.

Bien qu'elle ne puisse pas blesser directement celui qui la voit, c'est une source de magie qui inspire un respect mêlé de crainte superstitieuse. L'enchantement est tel qu'il affecte à la fois l'esprit et les sens de celui qui l'observe. Les créatures qui n'ont pas d'esprit (comme les morts-vivants) sont immunisées contre les effets d'une apparition tout comme les races qui sont incapables de la percevoir (puisqu'elle est repérable par tous les sens, l'aveuglement n'est généralement pas suffisant pour s'en protéger).

Les personnages témoins d'une apparition doivent faire un jet de sauvegarde contre la mort magique avec un malus de -2 ou paniquer immédiatement et s'enfuir comme s'ils étaient sous l'effet d'un sort de *terreur*. Des apparitions particulièrement vives peuvent obliger ceux qui échouent au jet de sauvegarde à faire un jet sous chocs métaboliques avec un bonus de +10%. Un échec signifie la mort du malheureux observateur. Ce personnage pourra cependant être ressuscité normalement.

D'autres difficultés accompagnent les effets de la terreur, bien entendu, le fait que ce qui a causé la mort de l'apparition puisse toujours être dans les parages n'est pas le moindre. Même après des siècles, les pièges et les monstres morts-vivants peuvent être aussi efficaces et une fuite éperdue n'est pas habituellement la meilleur option à prendre lorsqu'on les rencontre.

Naturellement, une apparition peut fournir d'importantes informations aux personnages, les prévenant même, s'ils sont attentifs, d'un futur danger ou illustrant ce qu'est devenu un objet ou une personne.

Il y a une chance infime pour que la mort d'un personnage engendre une apparition. Cette probabilité sera dérisoire, voire inexistante pour ceux du niveau 0, d'un niveau très faible ou pour ceux qui attendaient la mort comme les personnages mourant naturellement ou à la guerre. Cependant pour ceux du 4ème niveau ou au-dessus qui meurent subitement ou par surprise, la probabilité pourrait être de 1 à 2%. Si les personnages étaient sur une mission, une tâche importante ou une quête, elle montera peut-être à 5 ou 6%. La probabilité de générer une apparition ne devrait jamais être plus élevée que le niveau du personnage au moment de sa mort (ainsi ceux qui sont tués par des morts-vivants absorbant l'énergie ont peu de chances de provoquer une apparition). C'est au MD de décider précisément de l'image qui se présente.

Un personnage tué qui génère une apparition peut aussi reparaître en tant que revenant.

Il existe des apparitions atypiques qui n'affectent qu'un seul sens. Souvent, il ne s'agit que de visions mais cela peut être

également une manifestation de sons (explosions, gémissements ou légers murmures) ou d'odeurs. La plupart de ces apparitions nécessitent un jet de sauvegarde mais les effets en cas d'échec peuvent varier. Un lugubre murmure de danger peut entraîner le désespoir (comme les sorts de *symboles*). Un relent putride peut provoquer les hauts-le-cœur d'une goule blême. Une pression étouffante, des températures extrêmes, le bruit d'un groupe de chauve-souris, tout peut impliquer des conséquences différentes en cas d'échec du jet de sauvegarde.

Plus important, certaines apparitions sont réellement mauvaises, créées lorsque de puissantes créatures maléfiques d'autres plans furent "tuées" (obligées de rentrer dans leur plan) sur le Plan Primaire Matériel. Ces apparitions prennent un aspect au choix de la créature mauvaise dans 35% des cas et elles peuvent vraiment mal informer et mettre en danger ceux qu'elles rencontrent. On peut les détecter avec un sort de *détection du mal* ; *dissipation du mal* peut les neutraliser pendant un nombre de tours égal au niveau du lanceur de sorts.

Ascallion

	Femelle adulte (mère)	Petit (déchireur)	Mâle adulte (ombre)
CLIMAT/TERRAIN :	Eau salée	Eau salée	Eau salée
FRÉQUENCE :	Rare	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Banc	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque	Quelconque	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Néant	Néant	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE :	1	2-12	1
CLASSE D'ARMURE :	6	3	5
DÉPLACEMENT :	18	20	22
DÉS DE VIE :	6+6	1+1	5+5
TAC0 :	15	19	15
NB D'ATTAQUES :	1	1	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	6-48	2-8	5-20
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant	Néant	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant	Néant	Néant
TAILLE :	E (6 m)	M (30 cm)	G (2 m)
MORAL :	Stable (12)	Stable (12)	Stable (12)
VALEUR EN PX :	1.400	65	975

Quelquefois connus sous le nom de scallions ou de 'scalions, les ascallions sont de redoutables prédateurs qui habitent le monde des océans. Les communautés côtières qui se trouvent opposées aux ascallions apprennent vite à respecter leurs puissantes morsures et leur vitesse éclair. La plus inhabituelle de leurs caractéristiques est la manière dont chasse la mère et sa jeune progéniture.

Les ascallionnes, les femelles adultes, sont beaucoup plus grosses que leurs homologues mâles, avec une moyenne de 6 mètres de long. L'ascallionne est de couleur gris foncé sur sa surface dorsale qui s'estompe en gris clair sur le dessous. Comme les mâles, elles sont similaires, en apparence, aux requins.

Les jeunes ascallions sont de petite taille et apparemment assez inoffensifs, avec une taille moyenne de trente centimètres de long. En principe, ils sont de couleur gris clair mais occasionnellement des spécimens peuvent être gris foncé ou noirs. Ils habitent en temps normal dans la gueule béante de leur mère et sont seulement visibles quand cette dernière les libère pour attaquer sa proie.

Combat : Les ascallionnes attaquent habituellement leurs proies conjointement avec leurs petits. Quand une victime est repérée, la femelle reste à une distance prudente et ouvre largement ses mâchoires. Instantanément, 2d6 petits jaillissent en avant et mettent en pièces la proie à l'aide de dents aiguisées comme des rasoirs. Dès qu'ils sont repus, la mère s'avance et consomme ce qu'il reste. Dans le cas où les jeunes sont incapables de lutter contre la victime choisie, la mère peut se précipiter et venir à leur aide.

Les puissantes mâchoires de la femelle de l'ascallion sont réputées pour avoir brisé en éclats la coque de petits bateaux et pour n'avoir pas perdu beaucoup de temps avec la plupart des adversaires. Quand elles sont employées pour attaquer un bateau ou une construction similaire, les mâchoires de l'ascallionne causent 2d4 points de dégâts à la coque.

Tous les types d'ascallions ont un système nerveux inhabituel qui est beaucoup moins centralisé que celui de la plupart des autres animaux. Le résultat de cette physiologie unique est que, alors que la créature n'a virtuellement aucun sens du toucher ou de la douleur, elle est complètement immunisée contre toutes les formes d'attaques mentales ou la paralysie (cela inclut à la fois les attaques mentales et chimiques).

Habitat / Société : Les ascallions sont des créatures nomades qui



sillonnent les mers tempérées et tropicales du monde. Même si elles ne peuvent pas vivre dans l'eau froide, les femelles sont réputées pour s'aventurer dans des larges rivières pour de courtes périodes de temps, à la recherche de proies.

Les ascallions ne se reproduisent que rarement, et chaque mère donne naissance à 2d6 petits. Ces petits sont protégés par cette dernière, vivent en sécurité dans sa gueule et sortent seulement pour chasser et se nourrir durant à peu près trois ans. Quand les petits atteignent la maturité, ils s'excitent sur leur mère et la dévorent pour pouvoir sortir d'elle, ce processus provoquant alors sa mort. Les petits arrivés à maturité sont traités comme des adultes de l'espèce, mais ont la moitié des points de vie. Ils acquerront le reste quand ils auront pleinement grandi.

Dès que les jeunes ascallions ont tué leur mère, ils se dispersent et quittent la compagnie de leurs frères et sœurs pour toujours. Si la mère est tuée avant qu'ils n'atteignent la maturité, ils resteront généralement ensemble jusqu'à ce qu'ils soient assez âgés pour pouvoir se débrouiller seuls.

En raison de la nature singulière de leurs systèmes nerveux, les ascallions sont incapables de chasser en percevant les vibrations dans l'eau comme beaucoup de prédateurs des océans le font. Au lieu de cela, ils sont forcés de repérer leurs proies seulement avec leur vue ou leur odorat.

Ecologie : L'ascallion considère toutes les autres formes de vie aquatiques comme des proies potentielles. Même les requins, qui sont souvent dans les parages d'autres prédateurs afin de partager leurs proies, ne restent pas dans une zone occupée par un ascallion. Les ascallions sont les ennemis mortels des pieuvres et les attaquent à vue, délaissant quoiqu'ils puissent faire sur le moment.

Ombre

Les ascallions mâles, couramment appelés ombres, ont des couleurs qui vont du gris anthracite au noir. Ils ressemblent énormément aux requins et avoisinent les deux mètres et demi à l'âge adulte.
Les mâles ascallions adultes attaquent avec leurs puissantes mâchoires et leurs dents acérées. Et même si leurs morsures ne sont pas aussi puissantes que celles des femelles, les mâles peuvent faire bonne figure face à des créatures aussi mortelles que le requin géant.

Aspérii

CLIMAT/TERRAIN :	Pics montagneux
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Troupeau
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Elevée (13-14) à Exceptionnelle (15-16)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre bon
NOMBRE :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	21, vol 42 (C)
DÉS DE VIE :	4
TACO :	17
NB D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-8/1-8/1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	G (2,4 mètres)
MORAL :	Elite (13-14)
VALEUR EN PX :	420



Communément connus comme coursier du vent, l'aspérii est hautement prisé en tant que monture et peut être d'une très grande loyauté envers son cavalier.

Les aspérii sont de couleur blanche, grise ou brun foncé et ont de petites crinières qui sont habituellement argentées, blanches ou gris clair.

Combat : Même si les aspérii sont des êtres doux, ils sont aussi tout à fait capables de se défendre s'ils sont forcés à combattre. A chaque round, l'aspérii peut donner des coups avec ses sabots antérieurs et mordre avec ses dents acérées. En règle générale, ils dirigent leurs morsures vers les ailes et le visage de leurs adversaires.

Les aspérii sont complètement immunisés contre les dégâts des attaques basées sur le froid. De même, ils ne sont pas blessés par les vents de tout type (cela inclut les attaques tourbillonnantes d'un élémental de l'air, d'un djinn etc.). Cette caractéristique leur permet aussi d'échapper à l'étreinte d'un serviteur aérien avec une facilité inhabituelle (ils ont 40% de chances de le faire).

A l'inverse, ils sont inhabituellement vulnérables aux flammes (pas à la chaleur, toutefois) et souffrent du double du montant normal des dégâts de toute attaque qui utilise des flammes.



Les aspérii ont des yeux perçants qui leur donnent non seulement le pouvoir de *vision véritable* mais aussi celui de voir dans les Plans Astral et Ethérés. En pareil cas, ils sont souvent capables de prévenir leurs cavaliers de l'approche de créatures qui n'avaient pas été détectées autrement. La nature peu commune des aspérii fait qu'ils sont immunisés contre toutes les formes d'attaques du regard, telles que celles des basilics ou des catoblépas.

En vol, l'aspérii type est relativement agile (il a une classe de manœuvrabilité C). Il conserve cette rapide réaction jusqu'à ce qu'il soit chargé avec plus de 75 kilogrammes. Un aspérii peut porter jusqu'à 300 kilos mais sa classe de manœuvrabilité est réduite de un pour chaque tranche de 75 kilos supplémentaires portés.

Un aspérii loyal (c'est-à-dire qui a accepté un individu comme maître) vole si souplement que son cavalier peut même lancer un sort depuis son dos. Evidement, Toutes les restrictions normales quant à l'usage d'un sort particulier sont toujours applicables. Si un aspérii choisit de frapper avec ses sabots ou de mordre en combat, cela empêche le cavalier de jeter des sorts.

Habitat / Société : Les aspérii vivent quelquefois en troupeaux comprenant jusqu'à 20 animaux mais la plupart sont souvent rencontrés en groupe de deux ou trois. En règle générale, ils vivent dans les régions des plus hauts et inaccessibles pics montagneux.

Les aspérii communiquent entre eux par le truchement d'une forme limitée de télépathie, laquelle a une portée de 60 mètres. Avec ce pouvoir, ils peuvent aussi parler avec d'autres êtres intelligents.

Les aspérii sont les ennemis mortels des hippogriffes et des griffons et ont tendance à attaquer ces créatures à vue. Ils sont aussi connus pour avoir attaqué des oiseaux-rocs, même s'ils ignorent autant que possible de telles créatures. Les pégases et les aspérii s'entendent assez bien et les deux espèces sont souvent trouvées en compagnie mutuelle.

S'il est capturé jeune, un aspérii peut être entraîné a n'accepter qu'un seul maître. Si cela se fait, il devient totalement loyal à cet individu et n'en acceptera aucun autre sur son dos, à moins que son maître ne lui en ordonne autrement. Un aspérii refusera d'accepter un maître qui n'est pas d'alignement neutre, loyal neutre ou neutre bon. Les jeunes aspérii, communément appelé "enlevés", peuvent être vendus à ceux qui souhaitent les entraîner pour un prix compris entre 4.000 et 6.000 pièces d'or.

Les aspérii, qui sont dépourvus d'ailes, volent grâce à leur pouvoir naturel de *lévitation*. De plus, ils sont capables de chevaucher les vents de n'importe quelle nature, magique ou naturelle. Quand ils font cela, ils ajoutent 2 à leur vitesse de déplacement pour chaque 3 km/h de vent au-dessus de 30 km/h. Les aspérii ont aussi une capacité inhérente à jeter le sort *feuille morte* jusqu'à quatre fois par jour sur eux-mêmes ou sur n'importe quel être qu'ils sont capables de toucher.

Ecologie : Même si les aspérii sont omnivores et mangent une grande variété de plantes et d'animaux, ils ont quelques nourritures favorites. Ils font grand cas des feuilles de menthe, du gui, du poisson et de la chair de faucon. En fait, ils sont tellement friands de poissons qu'ils sont connus pour avoir mené des raids contre des bateaux de pêcheurs ou des villages côtiers pour en rechercher. Peut-être parce qu'ils peuvent jeûner pendant de longues périodes de temps, ils semblent avoir un appétit illimité quand ils ont la chance de manger leur nourriture favorite.

Aspérii nobles

Les aspérii nobles sont une branche très rare de cette espèce. Beaucoup de gens décrivent leur peau comme irisée, comme une coquille d'ormeau polie.

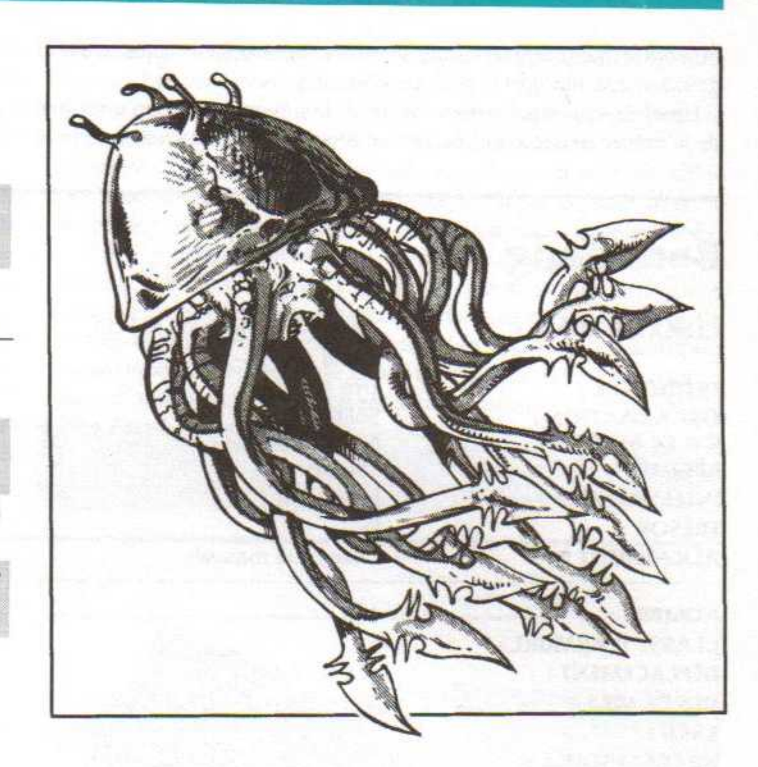
Leur télépathie est encore plus puissante que celle de leur homologue commun, à une portée de 90 mètres ; elle est assez vigoureuse pour permettre au noble d'implanter une *suggestion* sur les créatures de 3 Dés de Vie ou moins.

Les nobles ont 6 Dés de Vie (TAC0 15) et sont souvent trouvés à la tête des grands troupeaux d'aspérii.



Bélabra (Enchevêtreur)

CLIMAT/TERRAIN :	Forêts tempérées
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	2 (tête) 4 (tentacules)
DÉPLACEMENT :	3, vol 6 (E)
DÉS DE VIE :	4+4
TACO :	15
NB D'ATTAQUES :	1 (enchevêtrer) ou 1 (pilonner)
DÉGÂTS/ATTAQUES :	2-8 (pilon seulement)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Morsure et tentacules barbelés
DÉFENSES SPÉCIALES :	Pulvérisation sanglante
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	M (1,5 m de long)
MORAL :	Champion (15-16)
VALEUR EN PX :	975



Le bélabra, aussi appelé "enchevêtreur", est une créature très peu commune, hautement recherchée car elle peut être quelquefois domestiquée.

Le bélabra typique a une grande carapace hémisphérique qui mesure quelques soixante centimètres de diamètre, généralement de couleur noire ou gris foncé. Du dessous de la carapace s'étendent les 12 tentacules caoutchouteux de la créature, son bec gris mortel et son pâle abdomen blanc. Les quatre yeux du monstre sont au-dessus de la carapace, sur de petits pédoncules.

Combat : En combat rapproché, un bélabra bondit de façon à protéger son dessous avec sa dure carapace. Quand il a une ouverture, le bélabra attaque à la fois en enchevêtrant dans ses tentacules barbelés et en déchirant avec son bec, ou bine en bondissant sur ses cibles et en les pilonnant avec sa carapace.

Quand il emploie cette dernière méthode, le bélabra se propulse avec ses tentacules pour se lancer dans les airs. En planant de la sorte, la créature peut franchir jusqu'à 60 mètres. En sautant face à une brise ou s'il y a un fort vent latéral, la distance est réduite de dix mètres. En cas de fort vent de face, la distance franchie est réduite de 20 mètres. Le pilon inflige 2d4 points de dégâts à la cible.

A n'importe quel moment de son saut, le bélabra peut faire cingler ses tentacules autour d'une cible et tenter de l'enchevêtrer. Cela requiert pour la créature un jet d'attaque réussi avec un bonus de +4. Un ennemi enchevêtré perd tous ses bonus normaux de Dextérité à la classe d'armure, et le bélabra gagne un bonus de +4 aux jets d'attaque faits avec son bec. Une fois par tour, la victime peut tenter de s'échapper des tentacules en lançant les dés contre son score de Barreaux et Herses. Que son jet soit réussi ou non, la victime encaisse 1d4+2 points de dégâts à cause des barbelures des tentacules. L'étreinte de ces derniers ne cause aucun dégât à moins que la créature piégée ne tente de s'échapper.

La dure carapace du bélabra donne à sa tête une classe d'armure de -2. En principe, le reste de la créature (tentacules inclus) est recroquevillé dans la carapace quand il ne sert pas. Aussi, les tentacules et le bas-ventre (qui ont une classe d'armure de 6) ne peuvent être attaqués que quand une victime a été prise au piège.

Des tentacules blessés jaillit le sang gris-blanc de la créature ce qui oblige tous les humains, elfes et petites-gens à moins de trois mètres à faire un jet de sauvegarde contre le Poison avec une pénalité de -3. Ceux qui échouent à leurs jets sont partiellement aveuglés et vaincus par des crises d'éternuement. Ils souffrent aussi d'une pénalité de -4 à leurs jets d'attaque et leurs classes d'armure sont aggravées de 2 pour 3d8 rounds.

Habitat / Société : Le bélabra est une créature solitaire qui peut être essentiellement trouvée dans des régions boisées à travers toutes les régions tempérées du monde.

Au repos ou dans l'attente d'une proie, la créature se recroqueville entièrement dans sa carapace et reste parfaitement immobile. Dans cette position, elle est souvent confondue par les imprudents avec un gros rocher. Le bélabra peut à la fois repérer sa proie par la vue et par son flair.

Biologiquement parlant, les bélabras sont des créatures très inhabituelles. Il n'y a qu'un seul sexe, même si ce ne sont pas des créatures réellement asexuées, telle une créature unique et isolée qui ne peut pas se reproduire. La progéniture commence en tant que bourgeon sur la paroi interne de l'estomac du parent. Ici, ils sont mis en gestation pour six à dix mois avant d'être éjectés par le parent.

Ecologie : S'il est capturé jeune, un bélabra peut être entraîné à obéir à de simples ordres et agit comme un garde ou un chasseur. S'il est ainsi entraîné, il s'identifie à son maître et reste avec lui, même au cœur de la bataille. Les jets de moral sont uniquement requis si la situation est inhabituellement dangereuse.

Entraîner un bélabra capturé prend 4d4 semaines et requiert un instructeur compétent, un certain nombre d'animaux vivants (pour servir de chair à tuer) ainsi que la présence fréquente de la personne



qui sera le maître de la créature. Des conditions défavorables peuvent grandement allonger la période d'entraînement.

Une fois son entraînement terminé, le bélabra peut être employé de la même manière qu'un chien d'attaque. Un jeune bélabra élevé depuis deux ans peut être éduqué à capturer et à immobiliser une créature sans essayer de la tuer.

Un jeune bélabra capturé vaut quelques 1.500 po sur le marché libre.

Berbalang

CLIMAT/TERRAIN :	Terre quelconque ou le Plan Astral
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Nuits de pleine lune
RÉGIME :	Spécial
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	D
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	6, vol 24 (B)
DÉS DE VIE :	4+1
TACO :	17
NB D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-4/1-4/1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	M (1,2 à 2,1 mètres de haut)
MORAL :	Moyen (10)
VALEUR EN PX :	65



Le berbalang est une sombre et mauvaise créature qui passe le plus clair de son temps dans un état comateux pendant que son esprit erre dans le Plan Astral. Quand il revient dans notre monde, il ne fait que se nourrir de la chair des humains qui habitent près de sa cachette.

Un berbalang typique est un bipède décharné avec une peau noire semblable à du cuir. Ses grands yeux brillants sont blancs et pâles. Deux larges ailes membraneuses de chauve-souris poussent dans le dos de la créature et lui permettent de voler avec une grande vitesse et une grande agilité.

Combat : Quand un berbalang, ou sa projection (voir ci-dessous), est rencontré et contraint à combattre, il fait de son mieux pour voler. Quand il frappe, il déchire la chair de ses adversaires avec ses griffes affilées et essaie de les mordre avec ses dents semblables à des aiguilles.

Si la projection d'un berbalang est touchée, elle s'envole immédiatement et tente de fuir la bataille. La projection est immunisée contre les sorts de *charme*, *sommeil* et *immobilisation*.

Habitat / Société : Le berbalang est une créature très inhabituelle. La majeure partie de sa vie se passe dans une transe semblable à la mort qui permet à l'esprit du monstre de vagabonder à volonté dans le Plan Astral. Là, le berbalang traque les créatures plus faibles que lui et s'engage aussi dans de complexes rituels de parade, de séduction et d'accouplement.

Si le corps est découvert ou dérangé de quelque façon que ce soit, le berbalang en est averti et revient pour se défendre. En raison de la grande distance que l'esprit du berbalang a à franchir pour atteindre sa forme matérielle, cela peut prendre un temps assez long (1d100 rounds). Si le corps est détruit avant que le berbalang ne puisse se défendre, l'esprit astral est aussi tué. Pour cette raison, le berbalang fait de son mieux pour protéger et isoler le lieu de repos de sa forme physique.

Une fois par mois, lors des trois jours de la pleine lune, le berbalang revient sur les Plans Primaires pour se nourrir. A ce moment, la créature transforme légèrement sa transe et émet une réplique exacte de lui-même, connue sous le nom de projection. Une fois la projection formée, elle est envoyée à la recherche de la seule nourriture du berbalang — un être humain fraîchement tué.

La projection, qui est directement contrôlée par le berbalang, peut voyager jusqu'à 5 kilomètres de son corps. Si la projection doit combattre, elle le fait comme le berbalang lui-même le ferait (voir ci-dessus).

Si la projection est touchée ou souffre d'une quelconque blessure durant sa quête de nourriture, elle s'envole immédiatement et fuit. Aussi vite que possible, le berbalang guide sa projection jusqu'à son antre. Si la projection est détruite, il y a 75% de chances que le choc sur le métabolisme du berbalang lui soit aussi bien fatal. Si la projection est seulement blessée mais pas tuée, le berbalang ne peut en émettre une autre pour un nombre de jour égal aux points de vie perdus.

Quand la projection revient à son maître, elle se dissipe. Des aventuriers qui auraient suivi la projection pour l'achever pourraient bien être surpris de se trouver confrontés à un berbalang en pleine forme.



Si le berbalang n'est pas découvert et détruit, il cherchera éventuellement à se venger de ceux qui ont interféré avec sa nutrition. Bien qu'il puisse y avoir une pause durant laquelle le corps du berbalang récupère du choc de l'attaque de sa projection et qu'il soit capable d'en envoyer une autre, le châtiment est certain.

Si la projection a été contrainte de retourner au corps ou a été détruite avant qu'elle ne puisse trouver une proie pour se nourrir, le berbalang en enverra une autre, dès qu'il en sera capable, pour satisfaire sa faim (indifféremment des phases de la lune) avant de rechercher sa vengeance.

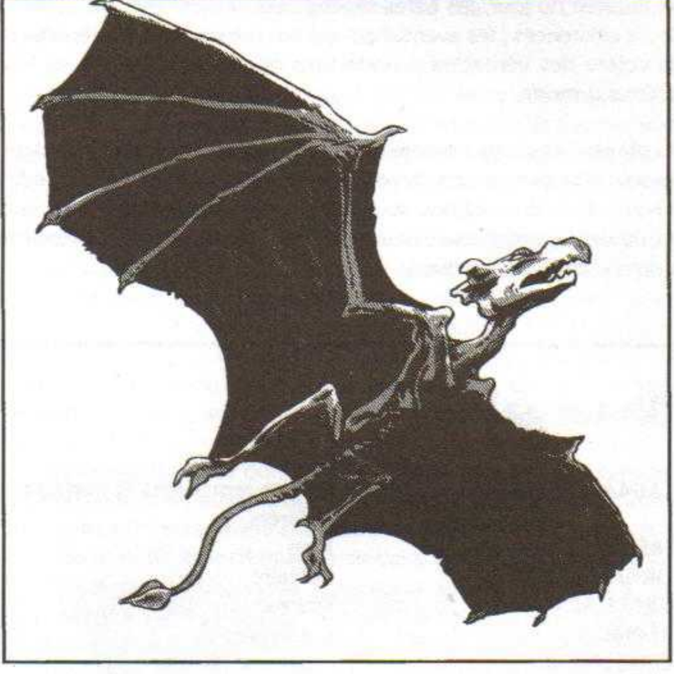
Ecologie : Quand la projection tue un humain elle prend le corps et commence à revenir vers son antre. Pendant qu'elle fait ainsi, le berbalang sort de sa transe et sa projection commence à se nourrir du corps. Le temps que la projection atteigne la cachette du berbalang, le corps a été entièrement dépouillé de sa chair et la faim de la créature est satisfaite.

Pour éviter d'attirer l'attention sur lui-même, le berbalang déplace habituellement son repaire tous les trois ou quatre mois. A ce moment, il se déplace uniquement durant la nuit et évite, s'il le peut, toute confrontation. Aussi, les contacts effectifs avec le berbalang lui-même, à l'opposé de sa projection, sont minimes.

Il n'y a aucune archive de quelqu'un qui aurait découvert comment le berbalang est capable de tirer sa subsistance quand seule sa projection se nourrit de corps humains qu'elle a chassé. De la même façon, le processus exact selon lequel le berbalang est capable de s'accoupler et de se reproduire, quand seul son contact avec d'autres de son espèce est sous sa forme spirituelle dans le Plan Astral, reste un mystère.

Bête ténébrante

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE ACTIF :	Nocturne
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Semi- (2-4)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE :	Voir ci-dessous
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	5+5
TAC0 :	19
NB D'ATTAQUES :	1 ou 3
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-4/1-4/3-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Griffes postérieures 1-4/1-4
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisée contre le contrôle mental
RÉSISTANCE MAGIQUE :	25%
TAILLE :	M (1,2 à 1,5 m de long)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR EN PX :	975



La bête ténébrante, connue aussi comme l'horreur de la mort, est un animal normal qui a été magiquement transformé en une bête féroce sous le contrôle du mage responsable de sa transformation.

La bête ténébrante ressemble à un croisement entre une wyverne miniature et un ptérodactyle. Elle a une peau reptilienne noire, des crocs et des griffes et des yeux rouges faiblement luisants. La bête ténébrante mesure de 1,2 à 1,5 mètre de long et a une envergure de 1,8 mètres.

Combat : La bête ténébrante attaque avec ses crocs ou avec une combinaison de crocs et de griffes. La morsure inflige 3d4 points de dégâts alors que chaque griffe en cause 1d4.

Les bêtes ténébrantes encourent une pénalité de -1 à leurs jets d'attaque quand elles sont exposées à une lumière vive.

Ces créatures opèrent sous la direction télépathique du mage qui les crée et de ce fait ne testent pas leur moral. Elles sont immunisées contre les sorts de contrôle mental — ou de contrôle des monstres. Elles ne peuvent pas être conjurées par un autre magicien. toutefois, si une bête ténébrante a été commandée d'attaquer son maître normal (par exemple le propriétaire d'un chien), la bête résistera à cet ordre en réussissant un jet de sauvegarde contre les sorts. Dans ce cas, la créature reste en bête ténébrante mais elle agit de nouveau comme si elle était normal et obéit à son vrai maître.

Habitat / Société : La bête ténébrante est une création magique avec une existence limitée. Un mage jette le sort de *création de bête ténébrante* sur un ou plusieurs animaux normaux, habituellement des animaux domestiques ou locaux, tels que des moutons et des chiens. Seuls les animaux de 2 Dés de Vie ou moins sont affectés.

Les animaux affectés sont transformés en bêtes ténébrantes en trois rounds. Le sort peut seulement être jeté en l'absence de lumière du soleil (par exemple à la nuit ou en intérieur). La transformation dure jusqu'à ce que les bêtes ténébrantes soient exposées à la lumière du jour ; à ce moment, toutes les bêtes ténébrantes mortes ou vivantes retournent à leur état naturel.

Les bêtes ténébrantes obéissent automatiquement aux ordres télépathiques de leur créateur, aussi elles n'ont pas besoin d'être entraînées ou contrôlées par des moyens tels que des laisses, des commandes verbales ou des gestes. Le mage peut donner aux bêtes ténébrantes des ordres limités basés sur des images mentales. Les bêtes ténébrantes traquent alors la proie dépeinte dans ces images. Les bêtes ténébrantes accompliront cette tâche jusqu'à ce qu'elle soit terminée, que la bête ténébrante soit tuée ou que la lumière du soleil brise le sort.

Sans distinction de la nature de l'animal qui a été employé, toutes les bêtes ténébrantes sont carnivores. Parce que le sort utilise des animaux locaux, la mage gagne plusieurs avantages sur le fait d'utiliser d'autres bêtes permanentes. Il peut renouveler ses créations selon ses besoins ; en raison de leur retour à la normale à cause de la lumière du jour, les bêtes ténébrantes laissent peu de traces de leurs existences ; les aventuriers qui ont tué les monstres encourent la colère des véritables propriétaires quand ils découvriront leurs animaux morts.

Ecologie : Les bêtes ténébrantes sont très utiles quand un mage a besoin d'alliés ou d'une diversion contre ses ennemis. Les mages qui vivent dans des régions souterraines, loin de la lumière du jour, pourraient garder une meute permanente de bêtes ténébrantes comme animaux gardiens.

Création d'une bête ténébrante
Sort de magicien du 4ème niveau
(Altération)
Portée : 10 mètres/niveau
Eléments de sort : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : Spéciale
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet à un mage de transformer un ou plusieurs mammifères en bêtes ténébrantes. Les animaux à transformer doivent tous se trouver dans un cercle de 6 mètres de diamètre. Le sort affecte automatiquement les mammifères non magiques ordinaires d'intelligence animale ou semi. Les animaux avec une intelligence de 5 ou plus ont droit à un jet de sauvegarde pour résister au sort. Les humains, humanoïdes et demi-humains sont immunisés. Le mage peut transformer un animal pour chaque niveau de son expérience.

Le sort peut seulement être jeté dans les ténèbres (par exemple la nuit ou sous terre) et ses effets durent jusqu'à ce que la lumière du jour frappe la bête ténébrante. A ce moment, la créature retourne automatiquement à sa forme initiale. Les bêtes ténébrantes tuées reviennent aussi à leurs états initiaux à ce moment. Le sort *rayon de soleil* ou une *lame soleil* brisent le sort mais le sort *lumières continuelles* n'a aucun effet.

L'élément matériel est du sang de wyverne séché.

Bhaergala

CLIMAT/TERRAIN :	Jungles tempérées et tropicales et forêts
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	4+4
TACO :	15
NB D'ATTAQUES :	2 griffes et une morsure
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-6/1-6/1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Saut
DÉFENSES SPÉCIALES :	Résistance au poison, renvoi des sorts
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	G (2,7 m de long)
MORAL :	Elite (13-14)
VALEUR EN PX :	650



Le bhaergala est un grand prédateur qui erre dans les jungles tempérées et tropicales ou les régions boisées. Il est craint des voyageurs du fait de son penchant pour les proies humaines, elfes et satyres.

Un bhaergala ressemble à quelque chose comme un croisement entre un loup et un lion, même s'il n'est clairement apparenté à aucune de ces créatures.

La fourrure du bhaergala exhale une légère mais indubitable odeur, laquelle a été décrite comme sentant le pain frais ou le biscuit.

Le bhaergala peut imiter avec beaucoup de talent la langue et les chansons des humains et des elfes. Quand il chasse, il utilise fréquemment ce pouvoir pour les attirer dans une embuscade. La plupart des bhaergalas peuvent parler la langue commune des hommes.

Combat : Un bhaergala attaque habituellement des victimes qui ne se doutent de rien en sautant sur elles d'une grande hauteur. L'agilité supérieure du bhaergala lui permet de tomber d'une hauteur de 18 mètres sans encaisser aucun dégât. Après cela, il subit 1d6 points de dégâts (jusqu'à un maximum de 20d6) pour chaque tranche de 3 mètres de chute.

Quand il saute sur une victime, le bhaergala peut seulement frapper avec ses griffes durant le premier round. Si ces dernières touchent, elles infligent quoi qu'il en soit le maximum de dégâts.

En combat normal, la créature envoie de violents coups avec ses griffes antérieures et déchiquette sa proie avec ses puissantes mâchoires. Le bhaergala est redoutable en combat et il arrache souvent des morceaux de chair à son adversaire qui sont mis de côté pour une consommation ultérieure. Le bhaergala est réputé pour continuer à mettre en lambeau un corps qui a depuis longtemps cessé de se défendre.

La forte Constitution du bhaergala lui permet de régénérer 2 points de vie par jour et lui donne un bonus de +3 à tous ses jets de sauvegarde contre le Poison. De plus, la créature a 99% de chances de survivre à un Choc Métabolique critique.

Le bhaergala a aussi une aptitude limitée à se protéger des attaques magiques. Jusqu'à quatre fois par jour, la créature peut retourner un sort qui a été dirigé contre elle. Dans ce cas, le pouvoir fonctionne comme le ferait un *anneau de renvoi de sort*. Il est bien important de noter qu'il ne s'agit pas d'une aptitude innée : elle requiert du bhaergala de concentrer son attention et l'empêche d'entreprendre aucune autre action dans le round.

Habitat / Société : Le bhaergala est une créature solitaire qui chasse ses proies des denses sous-bois communs aux jungles en passant par les forêts sylvestres. Il se déplace vers sa proie habituellement sous le vent pour que son odeur ne le trahisse pas avant qu'il ne puisse frapper.

Quand un bhaergala est rencontré dans la nature sauvage, il y a une chance pour qu'il n'attaque pas. Les bhaergalas sont réputés pour leur grand amour de la chanson et de la musique et peuvent souvent être bercés jusqu'au sommeil par un talentueux chanteur ou musicien. La chance pour qu'un bhaergala puisse être calmé de cette façon ne dépend de son état de confiance : s'il se croit en sécurité ou s'il estime qu'aune attaque ne le menace, la chance pour qu'un bhaergala s'endorme est de 25%. Elle augmente de 5% si le chanteur est seul, de 5% pour chaque point de Charisme du chanteur au-dessus de 16 et de 15% si le chanteur est un professionnel ou un interprète talentueux. Si le bhaergala se sent menacé, a été récemment blessé, a été attaqué, est affamé ou chasse, alors toute tentative pour tenter de le calmer est condamnée à l'échec.

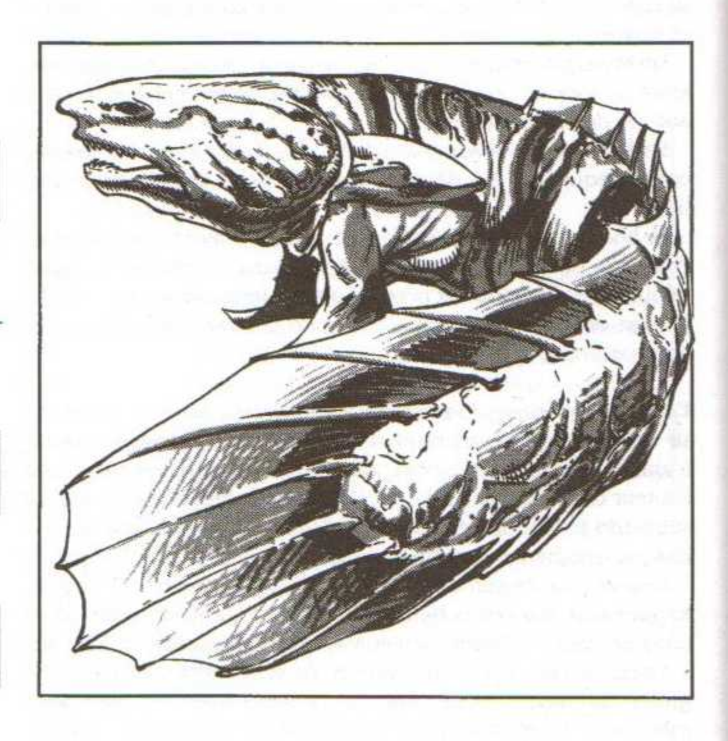
S'il est bercé jusqu'à ce qu'il s'endorme, et comme il ne dort jamais pendant de longues périodes de temps, le bhaergala somnolera pour seulement 1d10 rounds. Quand il se réveillera, il donnera vraisemblablement la chasse au chanteur s'il découvre que ce dernier est parti.

Ecologie : Les bhaergalas ne recherchent leurs semblables que pour s'accoupler. Quand ils trouvent un(e) partenaire, ils s'accouplent uniquement dans des régions sableuses (rives et barres de rivières...). Six mois plus tard, la femelle bhaergala donne naissance à une portée de 2d4 petits.

Les parents restent ensemble juste une année pour élever leur progéniture. Dès que les petits ont tué leur première proie, ils sont renvoyés de l'antre parental et doivent vivre leurs vies. A ce moment, ils ont tous les pouvoirs et capacités des bhaergalas adultes, mais ont seulement 2+2 Dés de Vie. De plus, leurs attaques causent seulement la moitié des dégâts habituels. Quand le dernier des petits est parti, les parents se séparent aussi pour ne plus jamais se rencontrer.

Un bhaergala adulte dort habituellement dans les branches des hauts arbres, et ne retourne que très rarement à sa tanière. Cet antre très bien caché est souvent situé dans une grotte, près d'une rivière ou dans un endroit de désolation similaire, et sert d'entrepôt à tous les objets que le bhaergala a pu accumuler au fil des ans. En principe, il y a très peu, s'il y en a, de vrais trésors dans la tanière d'un bhaergala. Il collectionne souvent les instruments de musique et autres faiseurs de bruits, qui sont habituellement cassés, pris sur le corps de ses victimes. De temps en temps, un instrument inhabituel voire magique est ramené dans la tanière d'un bhaergala.

Bichir (Poisson-poumon géant)



CLIMAT/TERRAIN :	Marais quelconque
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Banc
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	J, K, L, M, N, Q, S et X (jusqu'à 3 types par individus)
ALIGNEMENT :	Néant

NOMBRE :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	6, nage 15
DÉS DE VIE :	5 à 7
TAC0 :	15 (si 5-6 DV) 13 (si 7 DV)
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	3-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Enchevêtrement
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	30%
TAILLE :	G (2,7 à 3,6 m de long)
MORAL :	Moyen (8-10)
VALEUR EN PX :	1.400 (5 DV) 3.000 (7 DV)

Le bichir est un parent géant du plus commun poisson-poumon qui se trouve dans les marais tropicaux et tempérés du monde. Même s'il est souvent confondu avec un lézard, le poisson-poumon est en fait apparenté aux requins et autres poissons similaires.

Les bichirs ont un long et épais corps de couleurs ocre, marron et crème qui leur procure un camouflage dans leur environnement natal. Ils ont de puissantes mâchoires garnies de dents blanches et pointues et des yeux noirs sans pupilles. Leurs têtes sont larges et plates. Bien qu'elle soit couverte de petites écailles, la peau du bichir est douce au toucher. Une longue nageoire dorsale longe leur dos et se termine en une large nageoire caudale en forme d'éventail.

Combat : Quand il chasse sur terre, un bichir avance doucement, comme le fait un serpent, jusqu'à ce qu'il atteigne un point où il peut frapper sa proie. En se déplaçant, il s'arrête fréquemment pour flairer autour de lui avant de continuer plus avant.

Quand il frappe, un bichir se fend brusquement en avant pour essayer de mordre avec ses puissantes mâchoires et ses dents pointues. En dépit de la taille de sa gueule, le bichir n'avale jamais sa proie entière.

S'il est confronté à une proie qu'il ne peut vaincre ou s'il a des difficultés pour tuer sa victime, le bichir peut jeter un sort d'*enchevêtrement*. Ce sort peut être utilisé jusqu'à 6 fois par jour et a une portée de 60 mètres ; autrement il est identique au sort de prêtre du même nom. Le bichir peut faire usage du sort *enchevêtrement* pour fuir le danger ou pour l'aider à défaire une créature plus puissante que lui.

Bien que le bichir ait une résistance naturelle aux sorts et à leurs effets, il craint énormément de telles attaques. Quand il est confronté à des créatures qui ont clairement des aptitudes magiques, le bichir fuit ou, si cela est possible, tente de les prendre en embuscade.

Habitat / Société : Les bichirs sont capables de vivre avec une égale aisance dans l'eau ou sur la terre. Ils ont des poumons et des vessies natatoires, comme ceux des poissons. Quand ils se déplacent dans l'eau, ils nagent avec de grands coups de leur large nageoire caudale. Sur terre, ils utilisent leurs nageoires antérieures pour se déplacer comme le font les phoques (en traînant leurs corps derrière eux). Quand ils sont sur terre, ils doivent garder leur peau humide et n'errent ainsi jamais loin de l'eau.

Les bichirs vivent en petits bancs, bien que seulement ceux qui chassent sont habituellement rencontrés. En chassant sous l'eau, le bichir utilise sa vue perçante pour traquer sa proie. La nourriture favorite du bichir est la chair d'hommes-lézards à laquelle il trouve une grande finesse. Les bichirs apprécient aussi une large variété de grenouilles, poissons et insectes. Ils sont aussi connus pour chasser de grands animaux et peuvent dévorer des créatures aussi grandes qu'un humanoïde de 2,7 mètres de haut.

En raison de la structure peu commune de leurs yeux, ils peuvent voir distinctement jusqu'à 80 mètres quand ils sont immergés. Bien sûr, une eau inhabituellement trouble ou boueuse réduit grandement la portée efficace de leur vue. Sur terre, ces yeux sont beaucoup moins efficaces et ne voient qu'à 20 mètres. Inversement, leurs sens de l'odorat est beaucoup plus précis sur terre que dans l'eau. Quand ils chassent hors de l'eau, les bichirs peuvent sentir leur proie d'aussi loin que 90 mètres. Par contre, dans l'eau, ils peuvent seulement sentir les créatures à moins de vingt mètres.

Quand il est dans l'eau, un bichir peut aussi sentir la plus infime des vibrations. Dans les faits, les bichirs sont connus pour s'être déplacés vers une faible vibration dont la source était à plus de 800 mètres.

Ecologie : Les bichirs se reproduisent partout où les marécages sont inondés (par les ruissellements printaniers par exemple). Les mâles et femelles sont réputés pour avoir franchi de grandes distances pour se retrouver afin de s'accoupler.

Les jeunes, de 1 à 3, naissent trois à six mois après l'accouplement. Ces créatures semblables à des tritons ont typiquement une classe d'armure de 8, une vitesse de déplacement de 3 sur terre (ou de 12 dans l'eau) et 2 ou 3 Dés de Vie. En principe, leurs morsures infligent seulement 1d4+1 points de dégâts. Ils peuvent employer leurs capacités à enchevêtrer seulement trois fois par jour, mais ils ont la pleine résistance magique de leurs parents.

Bien que les bichirs ne puissent pas parler et n'ont pas leur propre langage, ils sont connus pour émettre un bruit d'halètement, la bouche ouverte, assez inhabituel et qui peut être entendu de loin. On croit qu'ils utilisent ce son pour se signaler aux autres ou attirer leurs conjoint(e)s.

Bunyip

CLIMAT/TERRAIN :	Eau fraîche tempérée
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	nage 12
DÉS DE VIE :	5
TAC0 :	15
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Rugissement, amputation d'un membre
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	M (1,8 m de long)
MORAL :	Moyen (8-10)
VALEUR EN PX :	175



Le bunyip est un grand animal aquatique qui a les caractéristiques physiques des requins et des phoques. A la différence de ces derniers, le bunyip est totalement incapable de s'aventurer sur la terre. Comme un requin, le bunyip respire par le moyen de branchies. Le corps du bunyip est couvert de poils rudes et noirs et d'une longue crinière, laquelle est presque toujours de couleur noire ou gris foncé.

Bien qu'il ne soit pas une créature fondamentalement mauvaise, le bunyip est très malicieux. En raison de sa relative grosseur et ses puissantes mâchoires, un bunyip joueur peut tout à fait infliger de sérieuses blessures aux nageurs et peut faire chavirer des petits bateaux.

Combat : Le bunyip est capable de sentir l'approche d'un être humain ou de créatures similaires grâce à son sens latent de télépathie. Quand le bunyip remarque la présence de telles créatures, il peut (50% de chances) décider de s'y confronter. Pour ce faire, il émerge sa tête et libère un puissant rugissement qui oblige tous les personnages en deçà du 4ème niveau à réussir un jet de sauvegarde contre Bâtons, Bâtonnets et Baguettes avec une pénalité de -2 ou à être forcés de fuir de panique le bunyip pour 2d4 rounds.

Quand le bunyip choisit de s'engager en combat, il le fait en mordant avec ses puissantes mâchoires. En combat, les dents d'un bunyip infligent 1d6 points de dégâts.

Si un bunyip tombe sur une petite créature (un nain, un gnome ou un petit-homme par exemple) qui est en train de nager ou de lutter dans l'eau, il y a 80% de chances qu'il attaque cette créature. Une telle attaque prend la forme d'une morsure qui peut amputer un membre à la victime. Si le jet d'attaque du bunyip est un 20 naturel, alors un membre a été arraché et avalé par le bunyip. Le MD devrait déterminer quel membre est perdu conformément à la situation exacte ou alors d'une manière aléatoire.

Même si le bunyip n'attaque pas les créatures plus grandes que lui, qu'un nain ou un petite-homme, il y a des exceptions. Si le bunyip était attaqué par exemple, il se défendrait certainement s'il était incapable de fuir, peu importerait la taille de l'attaquant.

Comme un requin, le bunyip est excité par l'odeur et le goût du sang. Quand un bunyip détecte des traces de sang dans l'eau, il peut (50% de chances) entrer dans une frénésie d'alimentation et commencer à attaquer tout ce qui peut se trouver là par hasard. En de tel cas, le bunyip reçoit un bonus de +2 pour ses jets d'attaque. Toutefois, parce que le bunyip est incapable de se défendre



correctement quand il est dans une frénésie d'alimentation, ses ennemis reçoivent aussi un bonus de +2 pour leurs jets d'attaque.

Habitat / Société : Le bunyip est une créature solitaire qui passe la plupart de son temps à nager et à harceler les autres animaux. Les bunyips préfèrent habiter dans des eaux courantes, tels que les lacs et les rivières, mais, peuvent quelquefois être trouvés dans des marais ou des marécages.

Le régime d'un bunyip est essentiellement composé de poissons et d'autres animaux aquatiques. De temps en temps, les bunyips sont réputés pour avoir brusquement attrapé des animaux à la surface de l'eau ou des oiseaux volant bas, etc. Mais cela ne se fait que quand la nourriture locale est faible.

Ecologie : Une fois par an, un bunyip recherche une compagne et voyage à deux jusqu'à la mer. Une fois qu'ils atteignent l'eau salée, la femelle subit de légers changements physiologiques et l'accouplement effectif se produit. Trois mois plus tard, elle donne naissance à un seul jeune qui reste avec elle pendant les deux premières années de sa vie. Peu de temps après la naissance du petit, le père s'en va, retourne à son ancien territoire pour attendre la prochaine saison d'accouplement.

Quand le petit est assez âgé, la mère le renvoie et, comme le père, retourne à son ancien territoire. A ce moment, le petit a seulement 3 Dés de Vie et sa morsure ne cause que 1d4 points de dégâts. Toutefois, en tout autre point, il est identique à ses parents.

Pour les trois prochaines années, le petit sera trop jeune pour s'accoupler. Toutefois, avec l'arrivée de sa sixième année, il rejoindra le rituel d'accouplement des bunyips.

Bien que la viande de bunyip soit apte à la consommation humaine, elle est inhabituellement huileuse et forte au goût. Aussi, ils ne sont pas chassés par la plupart des civilisations.

La peau est faite dans un cuir rude mais il n'a pas de qualités spéciales qui le placent au-dessus de celui d'autres animaux, plus faciles à chasser. De ce fait, le bunyip est aussi à l'abri de toute brutalité de la part des trappeurs.

Burbure

CLIMAT/TERRAIN :	Contrée quelconque
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Voir ci-dessous
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	9
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	1-1
TACO :	20
NB D'ATTAQUES :	1 morsure (affecte seulement les limons, mousses et moisissures)
DÉGÂTS/ATTAQUES :	2-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunités
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	Mi (1 à 30 centimètres)
MORAL :	Agité (5-7)
VALEUR EN PX :	35



Les burbures sont des petites bêtes qui ressemblent beaucoup à des vers.

Ils ont de grands yeux noirs chatoyants et une trompe en guise de bouche, tout comme celle d'un moustique. Juste dessous la créature pend une paire de minuscules pattes antérieures. Avec ces dernières, un burbure peut grimper, saisir et manipuler des objets. Un burbure qui vient de se nourrir sera très boursouflé et quelque peu léthargique.

Les burbures sont de couleur ivoire ou jaune et ont une peau molle et humide. Ils ont une odeur corporelle quelque peu épicée qui a été décrite comme sentant la cannelle.

Les burbures sont des animaux très prisés qui consomment beaucoup de limons, mousses et moisissures qui pourraient autrement causer des dommages considérables à d'autres créatures.

Combat : Les burbures sont des animaux très doux et inoffensifs aussi longtemps que ce sont les races humanoïdes qui sont concernées. Ils se nourrissent uniquement de limons, moisissures et mousses et sont totalement incapables d'infliger des dégâts à toute autre chose vivante.

Quand il décide de se nourrir, un burbure rampe simplement sur le corps de la créature qu'il souhaite consommer, déploie son tube nutritif et commence à siphonner son repas. A chaque round qu'il se nourrit, un burbure inflige 2d4 points de dégâts au limon, à la moisissure ou à la mousse qu'il consomme. Une fois que le burbure a réussi à porter un coup contre la créature qu'il tente d'ingérer, il n'a plus besoin de relancer le dé à moins qu'il ne prenne une pause dans son repas. Un burbure cesse de se nourrir après qu'il ait drainé à sa victime un nombre de Points de Vie égal au triple de sa propre valeur initiale. Par exemple, un burbure avec 4 Points de Vie sera rassasié après qu'il ait infligé 12 points de dégâts à sa victime.

Un burbure est complètement immunisé contre les attaques de créatures telles que les limons olives ou verts, la mousse obliviax et les moisissures brunes, jaunes et rousses. De plus, il trouve ces créatures délicieuses, au-delà de toute comparaison.

Le burbure est aussi non-affecté par les rampeurs jaunes, les zygoms et les fungus violets, bien qu'il trouve ces créatures immangeables. Un burbure est affecté normalement par les vases, les gelées, les vapeurs empoisonnées et les autres créatures aussi bien que par les attaques de sorts.

Habitat / Société : Les burbures errent constamment à la recherche de nourriture. Bien qu'ils soient normalement trouvés seuls, ils sont réputés pour se rassembler en groupe de jusqu'à quatre individus pour se nourrir sur un simple limon, une moisissure ou une mousse.

Une fois par an, habituellement au printemps, un burbure commence à enfler de taille. A ce stade, il se développe un renflement à l'extrémité de sa queue laquelle se transforme en une seconde tête. Comme la seconde tête se transforme, une paire de pattes antérieures commence à croître hors du corps. Juste par la suite, le burbure se divise de moitié pour alors former deux créatures distinctes.

Ecologie : Le burbure est recherché par les aventuriers qui trouvent en ces bêtes des alliés très utiles quand ils doivent combattre contre des limons ou des horreurs similaires. En règle générale, les burbures sont extrêmement dociles et n'attaquent pas leurs gardiens ou ne s'en écartent à moins qu'ils ne soient sous-alimentés. Pour garder un burbure satisfait afin qu'il ne cherche pas à fuir son gardien, il devrait être autorisé à se nourrir au moins une fois par jour.

Sur le marché, un burbure captif peut être vendu jusqu'à 1.000 pièces d'or.

Bien qu'une petite créature sans défense tel que le burbure pourrait s'attendre à devenir la victime d'une large variété de prédateurs, cela n'est pas le cas. La plupart des animaux ont appris depuis longtemps que manger un burbure peut être une douloureuse, et souvent fatale, erreur. Si le burbure a récemment mangé, la plupart des bêtes qui le consomment seront affectées comme si elles avaient été en contact avec la créature sur laquelle le burbure s'est nourri. Aussi, les animaux assez idiots ou affamés pour dévorer un burbure ont depuis longtemps été éliminés par la sélection naturelle.

Les burbures construisent souvent de petites tanières qu'ils visitent de temps à autre pour se reposer et récupérer de leurs blessures. En principe, elles sont situées dans un endroit perdu, et le plus souvent, sont protégés par une créature à laquelle le burbure est immunisé. Par exemple, il n'est pas inhabituel pour un burbure de chercher refuge au milieu des spires d'un rampeur jaune.



Cancreloup

	Sylvestre	Tueur	Des marais	Noir
CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque/forêt	Quelconque/forêt	Quelconque/marais	Tropical/subtropical
FRÉQUENCE :	Peu commun	Peu commun	Rare	Rare
ORGANISATION :	Meute	Meute	Meute	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque	Quelconque	Quelconque	Nuit
RÉGIME :	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Semi	Semi	Faible	Semi
TRÉSOR :	Néant	Néant	Néant	J, k, l, m, n
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre mauvais
NOMBRE :	10-100	4-40	1-12	1-6
CLASSE D'ARMURE :	10	8	5	2
DÉPLACEMENT :	15	15	12, nage 9	12
DÉS DE VIE :	1	3	4	8
TAC0 :	19	17	17	13
NB D'ATTAQUES :	3	3	3	6
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-2/1-2/1-2	1-4/1-4/1-4	1-6/1-6/1-6	1-6/1-6/1-6/1-6/1-6/1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant	Néant	Néant	Maladie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Arme +2 ou mieux pour toucher	Néant	Néant	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant	Néant	Néant	Néant
TAILLE :	Mi (30 cm de long)	Mi (30 cm de long)	Mi (60 cm de long)	P (90 cm de long)
MORAL :	Moyen	Moyen	Élite	Champion
VALEUR EN PX :	15	65	120	2 000

Les cancreloups sont le produit d'horribles expérimentations magiques sur le croisement entre des scarabées et des loups. Il n'y a pas deux cancreloups qui aient la même apparence bien que tous soient hideux et présentent des traits d'insectes et de mammifères. Ils ont entre quatre et huit pattes en plus de deux griffes qui sortent de leurs épaules. Un cancreloup noir a six griffes qui lui sortent du dos d'un peu partout.

Ces créatures ont à la fois une carapace recouvrant leur corps, des touffes de poils qui dépassent de certains endroits de leurs pattes, une tête qui est celle d'un loup avec des mandibules émergeant de leur mâchoire inférieure et une carapace coiffant le sommet de leur crâne.

Combat : Les cancreloups sont vicieux par nature, ils agressent à vue pratiquement tout ce qui n'est pas plus grand qu'eux ainsi que des petits groupes d'humains ou demi-humains. Ils n'attaquent que pour se nourrir et ils semblent avoir souvent faim. Ils repèrent leur proie grâce aux vibrations du sol et à l'odeur. Leur perception de loup est développée.

Lorsqu'on les rencontre en meutes, ils se regroupent et se ruent sur leur victime, attaquant tout d'abord la peau exposée. Une fois que la proie est morte, ils prennent leur temps, creusent l'armure et les vêtements pour atteindre la chair.

Ils n'abandonneront pas volontiers une proie avant qu'il n'en reste que les os. Quand la meute a festoyé, elle ne remange plus avant deux à six heures.

Normalement, des cliquetis précèdent une attaque de cancreloups. Ce bruit vient de leur pinces se frottant d'exaltation à l'idée d'avoir de la nourriture.

Habitat / Société : Pour la plupart, les cancreloups sont des créatures sociales vivant en meutes et chassant ensemble. Il y a des ordres sociaux distincts entre ces créatures, chacune sachant ce qu'on attend d'elle.

Ils établissent habituellement leurs repaires dans des terriers qui étaient occupés par des lapins ou des renards et qu'ils ont attaqués en masse. On a trouvé de grosses meutes de cancreloups dans des grottes. Les squelettes blancs et polis sont habituellement éparpillés à travers toute leur tanière.

Ecologie : Les cancreloups servent à limiter la prolifération des rats et autres petits animaux. Toutefois, c'est une véritable peste pour le cheptel.

Grâce à leur carapace et à leur épaisse fourrure, ils sont capables de supporter des climats extrêmes. On a trouvé certains d'entre eux dans les étendues nordiques. Cependant, en majorité, ils préfèrent les bois tempérés ou les régions tropicales.

Ils ont de nombreux prédateurs. Les grands singes carnivores et les babouins aiment particulièrement leur chair et on sait que des communautés gnomes les ont chassés pour faire des armures avec leur carapace ou pour manger leur viande.

Cancreloup sylvestre : C'est l'espèce de cancreloup la plus commune, on les trouve en grosses meutes, le plus souvent dans des forêts tempérées. Ils attaquent avec les griffes avant et par la morsure de leur pince.

Cancreloup tueur : Également assez courante, c'est l'espèce la plus dangereuse et la plus meurtrière. Ils sont plus gros, plus



vicieux et préfèrent la chair humaine et demi-humaine à celle des autres mammifères. Leur attaque est similaire à celle du cancreloup sylvestre, cependant leurs griffes sont plus grosses et ils font plus de dégâts.

Cancreloup des marais : Ces cancreloups horribles se sont adaptés aux marécages, chassant les animaux et les humains qui croisent leur chemin. Ils peuvent rester immergés pendant cinq minutes maximum, refaisant surface pour frapper.

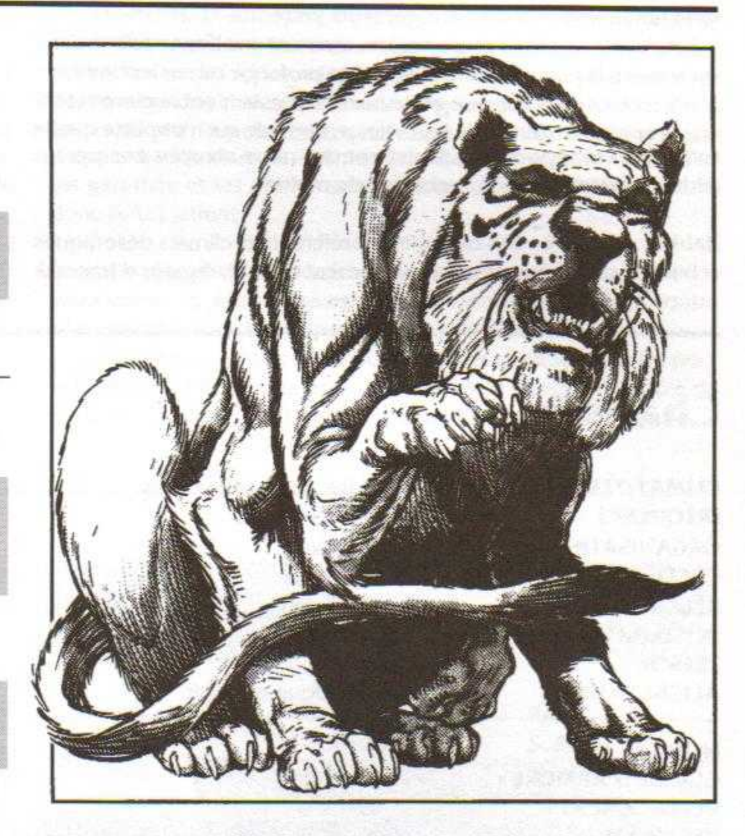
Cancreloup noir : Le plus redouté de tous est le cancreloup noir ou mortel comme certains l'appellent à présent. C'est le croisement insecte-loup dont la taille est la plus grande et l'apparence la plus horrible. Sa grande carapace est épaisse, il a six griffes au lieu de deux et ses pinces sont tranchantes. Les victimes mordues par un cancreloup noir doivent réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou contracter une maladie débilitante en 1-4 rounds.

Cantobèle

CLIMAT/TERRAIN :	Marécages et forêts
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne à élevée
TRÉSOR :	Tous sont possibles
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	2 à 4
TAC0 :	2 DV : 19 3 DV : 18 4 DV : 17
NB D'ATTAQUES :	8
DÉGÂTS/ATTAQUES :	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Magie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunisé contre le froid
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	G (2,10 à 2,7 m de long)
MORAL :	Champion (15-16)
VALEUR EN PX :	2DV : 650 3DV : 975 4DV : 1 400

Les cantobèles sont de grandes créatures musclées dont le pelage est soyeux comme celui des félins. Ils possèdent une large queue à poils ras qui se termine par une touffe de gros poils noirs et longs. Le reste du corps est recouvert d'une épaisse robe double qui va du gris blanc au brun selon l'environnement et l'époque de l'année. Le cantobèle adulte change de couleur avec les saisons afin de se camouffler, un pelage plus sombre et plus coloré est caractéristique des jeunes. Sa longue crinière s'harmonise avec son corps et sa queue. Ses yeux sont incroyablement humains en apparence et laissent transparaître une grande intelligence. L'iris est brun ou mauve.

On le rencontre dans les endroits sauvages, particulièrement dans les marécages ou les gorges entourées de forêts. Le cantobèle a une voix aiguë et douce comme celle d'une femme et il l'exploite avec efficacité pour attirer ses victimes et tromper les créatures hostiles. Caché dans les broussailles, il utilise sa voix ainsi que ses capacités innées d'*ESP* (portée de 90 mètres) et de *langues*. Il reste hors de vue jusqu'à ce que sa proie soit suffisamment proche pour qu'il puisse lui sauter dessus. Le nom de la créature provient de



l'étrange et magnifique son qu'elle émet après avoir tué, son tintant comme un choeur de carillonnant de cloches.

Combat : Les cantobèles se battent avec leur trois paires de pattes et leurs puissants crocs. Leur queue peut également frapper, mais elle sert habituellement à équilibrer la créature quand elle utilise toutes ses griffes. Ils préfèrent sauter sur leurs adversaires, les plaquant au sol puis les déchiquetant et les mordant avant que leurs victimes n'aient pu se remettre debout pour se protéger.

Quand un cantobèle essaye de bondir sur un adversaire pour le faire tomber, la victime doit réussir un jet sous la Dextérité avec un malus de -4 afin de conserver son équilibre. Si le jet échoue, la proie tombe et le cantobèle frappe avec un bonus de +4 à chacune de ses attaques. Le tableau suivant donne la liste des dégâts que le cantobèle peut occasionner selon ses Dés de Vie.

Dés de Vie	Griffe	Croc	Queue
2	1-4	2-8	1-6
3	1-6	3-12	1-8
4	1-8	4-16	1-10

Un cantobèle est capable de faire une *détection faussée* par jour. Il utilise fréquemment ce sort pour éloigner de son repaire des ennemis lourdement armés. Il peut également déclencher une *tempête glaciale* toutes les 12 heures. Quand il lance un de ces sorts, le cantobèle ne peut effectuer aucune autre action durant le round.

Les cantobèles sont immunisés contre les attaques basées sur le froid et contre le froid naturel pendant la saison des neiges. Ils ont une infravision de 33 mètres de portée et des yeux qui filtrent la lumière vive. Ils ne sont jamais aveuglés ou éblouis par la neige ou par les éclairages violents. Leur seconde paupière adoucit constamment la forte luminosité afin de protéger leurs yeux.

Leurs griffes et leurs six pattes leur assurent une bonne prise même sur la glace la plus glissante et en neige profonde ou sur les branches d'arbres. Des sorts tels que *glisse* ou *maladresse* n'ont aucun effet sur eux. Ils peuvent grimper à leur vitesse normale sur n'importe quelle surface, à l'exception des falaises et des murs abrupts. Les pentes raides réduisent leur déplacement de moitié.

Habitat / Société : Les cantobèles préfèrent les climats désertiques et humides. On les trouve principalement dans les régions d'Impresk et du lac de Shalane où les eaux submergent les territoires environnants. Ils vivent également en nombre important dans la région de la rivière Rebban. Ailleurs, on les voit rarement pour ne pas dire jamais. Ils s'accouplent une fois tous les trois ans au début du printemps, et ils sombrent dans la catatonie et meurent s'ils ne trouvent pas un partenaire dans les deux mois qui suivent la saison des amours. Le mâle porte les jeunes et en prend soin pendant une année. Une portée comprend de 4 à 16 petits, la moyenne étant de 5 à 8 (1D4+4).

Ecologie : Ces dernières années beaucoup de villes proches du lac Shalane ont mis les cantobèles à prix en raison de leur tendance à manger des hommes. Des cités telles que Surke payent jusqu'à 50 pièces d'or par preuve que l'un d'eux a été abattu. Il n'y a aucune limite à ce prix. A cause des récompenses, bien des sages craignent que l'animal ne soit en voie d'extinction. Maintenant, ces mêmes sages offrent également des primes. Ils payent 65 pièces d'or par cantobèle capturé vivant pour le libérer dans un endroit plus désert comme le lac Rifhake au centre de la Grande Fissure.

Chafouin

CLIMAT/TERRAIN :	Marécages, souterrains
FRÉQUENCE :	Peu commune
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Nocturne
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	B
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	8
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	4
TACO :	15
NB D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-4/1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Strangulation
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	M (1m20-1m50)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR EN PX :	175



Le chafouin est une créature vicieuse et malveillante qui traque les autres habitants souterrains ou quiconque se trouve dans les parages.

Le chafouin est un peu plus petit qu'un humain. Sa peau varie du gris clair au vert foncé. Quatre vingt cinq pour cent des chafouins ont des plaques enflammées et irrégulières de couleur rouge ; il s'agit du résultat d'une maladie de peau non contagieuse spécifique aux chafouins. Les plaques donnent à la créature une apparence de lépreux. Les yeux sont noir de jais. Les cheveux épais et cireux sont vert-gris foncé. Les orteils sont en partie palmés. Les mâles et les femelles sont presque identiques.

Combat : Les chafouins attaquent avec leurs mains griffues, chacune d'elles infligeant 1d4 points de dégâts. Ils peuvent utiliser une cordelette pour étrangler une victime qui mesure 2m10 maximum, s'ils peuvent l'approcher par derrière et la prendre par surprise. S'ils essaient ceci, un jet d'attaque réussi signifie que la cordelette s'est enroulée autour du cou de la victime ; cette dernière mourra en deux rounds à moins que le chafouin ne lâche prise, ou que la victime brise la ficelle ou ne la retire de son cou. Pour ce faire la victime doit réussir un jet de

Barreaux et Herses. Les chafouins ne relâchent leur prise que s'ils sont morts ou forcés de se défendre contre une autre attaque.

Les chafouins possèdent les talents naturels de voleur suivants :

VT	CS	T/DP	MS	CO	DB	G	LI
45%	37%	35%	33%	25%	15%	88%	20%

Ils attaquent rarement de front. Ils préfèrent se cacher, sortir à pas de loup par derrière, et étrangler les traînards ou faire les poches à la recherche d'or.

Habitat / Société : Les chafouins sont des hermites hostiles. Ils traquent principalement les orques et les kobolds, bien qu'ils attaquent volontiers quiconque d'autre se trouve à leur portée. De ce fait, presque tous les habitants souterrains attaquent un chafouin à vue. Les chafouins sont carnivores et préfèrent la chair humanoïde.

On rencontre rarement les chafouins loin de leurs repaires. Ils préfèrent les marécages, les cavernes ou d'autres endroits froids, sombres et humides pour construire leurs misérables demeures. De tels logis sont effroyablement sales. Toutes les possessions du chafouin sont entassées en une pile qui sert aussi de lit à la créature. Les rats et les insectes envahissent le désordre, nettoient les restes et servent aussi de casse-croûte.

Seules deux choses peuvent faire en sorte que les chafouins se rassemblent volontairement : le besoin de coopérer contre un ennemi et le désir peu fréquent de s'unir. Les chafouines donnent naissance à 1-2 petits. Les petits sont indépendants à trois ans et adultes à six ans. Il est impossible de les apprivoiser ; même si on les capture à la naissance et les élève dans un environnement agréable, les petits deviendront quand même malveillants (quoique probablement plus intelligents et rusés).

Les chafouins sont avides et dépouillent un corps de tout ce qu'ils trouvent de précieux. Mais soit ils ne comprennent pas, soit ils ne reconnaissent pas que les objets magiques valent quelque chose, d'où le fait que l'on ne trouve jamais de tels objets dans les butins des chafouins. D'autre part, ils prennent des objets qu'ils seraient incapables d'utiliser, comme une armure humaine ou de grandes armes. Les os des repas précédents sont rangés dans des sacs près des repaires des chafouins. Les sacs contiennent également toutes sortes de pierres précieuses que les créatures ont trouvées parmi les possessions de leurs victimes. Les chafouins ne considèrent pas les gemmes et les pierres semi-précieuses comme un trésor, et donc ils les jettent.

Ecologie : Les chafouins traquent tout ce qui parcoure les royaumes souterrains. Ils sont uniques dans la haine qui les unit contre pratiquement tous les autres voyageurs souterrains.

Les chafouins sont trop vils pour être des alliés solides. On peut cependant les duper quelques fois pour leur faire jouer le rôle de pions inconscients ou les recruter contre un ennemi commun.

Chat

	Domestique	Sauvage	Elfique	Porte-malheur	Métamorphe
CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque/habité	Quelconque/ non arctique	Tempéré/forêts	Quelconque/non arctique	Tempéré/forêts
FRÉQUENCE :	Commun	Peu commun	Rare	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque	Quelconque	Quelconque	Quelconque	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Spécial	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Animale (1)	Semi à faible (2-7)	Faible (5-7)	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant	Néant	Néant	Néant	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE :	1 (1-12) 2	1 (2-5) 3	1	1	1
CLASSE D'ARMURE :	6	5	4	7	7
DÉPLACEMENT :	15	18	18	15	15 (45 en sprint)
DÉS DE VIE :	1-5 p.v.	1	3 + 6	4	4
TACO :	20	20	17	17	17
NB D'ATTAQUES :	2	3	3	Néant	3
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-2/1	1-2 (x3)	1-2 (x2)/1-3	Néant	1-3 (x2)/2-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Déchiqueter	Déchiqueter	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Déchiqueter
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant	Néant	20%	Néant	Néant
TAILLE :	Mi (30 cm de haut)	Mi (30 cm de haut)	Mi (30 cm de haut)	Mi (30 cm de haut)	P (1 m de haut)
MORAL :	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)	Élite (13-14)	Élite (13-14)	Fanatique (17-18)
VALEUR EN PX :	35	65	1.400	420	270

Le chat est l'une des créatures les plus aimées du monde connu. Chéri dans certaines civilisations, réellement adoré telle une divinité dans d'autres.

Combat : Les chats sont parmi les chasseurs les plus efficaces au monde. La grâce aérienne avec laquelle ils se déplacent et leur silence lorqu'ils traquent leurs proies leur permettent de les attraper

alors qu'elles ne sont pas sur leurs gardes (ceux qui sont attaqués par un chat subissent un malus de -5 sur leur jet de surprise). Du fait de leurs sens développés et de leur grande agilité, les chats ne sont surpris que sur un 1. L'ouïe fine, la vue perçante et la vision nocturne d'un chat font qu'il est aussi efficace de nuit comme de jour quand il chasse.

Les principales attaques d'un chat sont effectuées avec ses pattes avant (comptabilisées comme une seule attaque pour les espèces domestiques) et ses crocs acérés. Si un chat frappe avec ses griffes antérieures, il peut utiliser ses puissantes pattes arrière pour déchiqueter. Chez les chats domestiques, déchiqueter inflige 1-2 points de dégâts.

Les chats sont d'agiles grimpeurs et peuvent escalader les arbres ou s'y promener à la moitié de leur déplacement normal. Ils sont très forts pour leur taille et peuvent sauter très loin pour éviter des obstacles ou fondre sur une proie.

Habitat / Société : Les chats sont les créatures les plus répandues dans les régions habitées de la planète. Dans beaucoup de cultures, on les trouve souvent aussi bien dans les maisons de nobles que dans celles de paysans. Dans certaines sociétés, ils ont un statut divin et sont traités avec le plus grand respect. D'un autre côté, il existe des pays où ils sont craints et détestés, considérés comme les laquais d'êtres maléfiques.

Ecologie : Les chats ont rempli de nombreux rôles dans leurs relations avec les races humanoïdes. Bien qu'éviter la profusion des rongeurs soit de loin le plus connu, ils ont également été utilisés par les chasseurs pour retrouver les oiseaux abattus et autres petits gibiers du même ordre.

Le chat domestique

Il y a près de 40 espèces de chats domestiques dans le monde. Ils ont tous en commun un certain nombre de caractéristiques, les changements n'étant qu'extérieurs et différenciant une espèce de l'autre. Un chat adulte pèse entre 4 et 5 kg, mais ceux qui sont chouchoutés peuvent atteindre les 13 kg.

Ils descendent des grands félins (voir volume 1 du *Bestiaire Monstrueux*) et conservent beaucoup de leurs caractéristiques physiques. Par exemple, ils ont des griffes rétractiles qui peuvent être sorties pour exercer des tractions lorsqu'ils grimpent à un arbre ou rentrées pour faire de la vitesse. Les chats domestiques ont également conservé les sens aiguisés de leurs ancêtres, ce qui les rend parfaitement aptes à chasser et à traquer des proies.
Normalement, ils n'attaquent pas les animaux plus gros qu'eux, mais ils chassent et tuent souvent des souris, des oiseaux, des rats et autres petites créatures.

Un chat domestique bien traité peut vivre environ 15 ans. La période de gestation pour une chatte est de 60 à 65 jours et elle fait 1d4+1 petits à chaque portée. Une chatte est très protectrice à l'égard de ses chatons et se battra jusqu'à la mort pour les protéger d'étrangers ou de créatures hostiles. Les chatons sont sevrés lorsqu'ils ont environ huit semaines.

On peut rencontrer des chats domestiques dans la nature puisqu'ils font souvent un retour aux sources et partent vivre leur vie loin de la civilisation.

Le chat sauvage

Les chats sauvages sont très semblables aux chats domestiques qui en descendent, la plupart des deux espèces pouvant faire des petits entre elles. En général, ils sont plus durs et plus forts que leurs cousins choyés, ce qui en fait des chasseurs encore plus compétents. Contrairement à celles des chats domestiques leurs pattes avant attaquent séparément. Si deux de ces coups touchent, le félin pourra déchiqueter son adversaire avec ses griffes arrière (elles reçoivent deux attaques supplémentaires de 1-2 points de dégâts chacune). Certains chats sauvages sont d'une espèce domestique mais ils furent abandonnés et se sont adaptés à la vie sauvage.

Chat elfique

Avec les années, les chats sauvages que les elfes ont emmenés avec eux ont contracté une partie de la nature magique de leurs maîtres et sont devenus les fabuleux chats elfiques d'aujourd'hui. Quant à savoir si des moyens magiques furent utilisés pour garantir cette évolution, cela n'est pas clair, néanmoins il semble probable qu'une puissance de ce type en soit à l'origine.

Les chats elfiques sont très intelligents, de nombreux spécimens étant capables de converser dans une langue elfique rudimentaire. Parfois, certains se sont attachés à des familles de gnomes, de lutins et autres créatures des bois. Dans ce cas, ils parlent aussi une forme primitive de cette autre langue.

Les chats elfiques font des jets d'attaque séparés pour chacune de leur griffe avant et peuvent déchiqueter avec celles de l'arrière, faisant 1-3 points de dégâts avec chacune si les deux attaques avec les pattes avant réussissent. Ils sont encore plus furtifs que les chats domestiques et donnent un malus de -6 aux jets de surprise de leurs adversaires (alors qu'ils ne sont surpris que sur un 1). Ils peuvent faire des "mouvements silencieux" dans 99,9% des cas et peuvent "se cacher dans l'ombre" (dans la nature) avec 90% de chances de réussir.

Contrairement à beaucoup d'autres espèces de félins, ils aiment nager et jouer dans l'eau. Ils sont comme tous les chats, d'excellents grimpeurs et peuvent sauter 7 mètres ou plus avec aisance.

Les chats elfiques sont très magiques. Ils utilisent souvent des capacités proches de la magie pour faire face aux adversaires qu'ils préfèrent éviter. Ils ont une forme limitée de *ESP* qui leur permet de sentir les intentions d'autres êtres et ainsi de déterminer qui leur est hostile. Une fois par jour, ils peuvent utiliser un sort d'*agrandissement* ou de *croc-en-jambes*. En cas d'utilisation du premier, leurs capacités naturelles au combat sont doublées (Dés de Vie et dégâts par attaque). Deux fois par jour ils peuvent évoquer un sort de *rapetissement* ou d'*arbre*. Ce dernier est utilisé comme le sort de prêtre mais le chat ne peut prendre la forme que d'une seule branche. Ils sont toujours capables de marcher sans laisser de traces. Dans tous les cas, ces pouvoirs pseudo-magiques agissent comme si les chats étaient des magiciens du 9ème niveau.

Le porte-malheur

Les porte-malheur ressemblent à des chats domestiques sveltes à poils ras avec une fourrure dorée ou noire. Ils confèrent un malus de -5 sur tous les jets de surprise à tous ceux qu'ils rencontrent, bien qu'ils soient tout à fait incapables d'infliger des dégâts physiques à une autre créature.

Lorsqu'on le rencontre, le porte-malheur commence à ronronner doucement, faisant que toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres sont attirées par l'animal à moins qu'elles ne réussissent un jet de sauvegarde contre les sorts (avec une pénalité de -2).

Ceux qui y parviennent ne sont pas affectés mais ils doivent faire un nouveau jet à chaque round où ils restent à 10 mètres du chat. Ceux qui ont succombé au sort de la créature veulent l'emmener avec eux et la protéger. Le porte-malheur est toujours d'accord et reste pendant 1d4+1 heures, ronronnant tout le temps.

Lorsqu'un porte-malheur est avec un groupe, toutes les créatures à sa portée subissent un malus de -2 sur tous leurs jets de sauvegarde, d'attaque et de caractéristiques. De plus, tous les dégâts de ceux qui sont autour sont réduits de 10%. Par un moyen inconnu, le porte-malheur est capable de se nourrir des changements de probabilités qu'il provoque.

Si un porte-malheur n'a pas été nourri par ses compagnons dans les trois tours suivants (c'est-à-dire qu'il n'y a aucun jet de dés par quelqu'un se trouvant à 10 mètres de la créature), il ronronnera de façon légèrement différente. Toutes ses anciennes victimes devront à présent faire un jet de sauvegarde contre les sorts (un par round tant qu'on est à 10 m du porte-malheur). Ceux qui échouent attaqueront la prochaine créature qu'ils rencontreront.

Si le porte-malheur n'est pas nourri pendant encore 30 minutes, il transformera à nouveau son ronronnement. Cette fois, un jet réussi de sauvegarde contre les sorts est nécessaire pour éviter d'attaquer la créature la plus proche (amie ou ennemie), à l'exception du porte-malheur en personne. Ce combat durera pendant 10 rounds ou jusqu'à ce que mort s'ensuive. Le porte-malheur s'esquive tout le temps pendant un combat de mêlée.

Dans tous les cas, il quittera la compagnie de ses bienfaiteurs après 1d4+1 heures. Ceux qui ont été auparavant attirés par le porte-malheur, reprennent leurs esprits 1d6 tours après avoir quitté l'aura de l'animal.

Le chat métamorphe

Le chat métamorphe est le fruit d'anciennes forces magiques corrompues. Concrètement, il est deux créatures à la fois. Sa forme naturelle, et sous laquelle il passe le plus de temps, est celle d'un chat domestique. Dans ce corps, il est identique à cet animal à tous égards. Cependant, il peut se transformer à volonté en un grand fauve type guépard. Les caractéristiques données correspondent à cette dernière forme.

C'est un puissant magicien qui créa le chat métamorphe il y a bien longtemps pour en faire un animal domestique loyal et le gardien de ses trésors les plus précieux. Aimant énormément les chats et n'appréciant pas du tout les gardes, il entreprit de créer le chat d'intérieur parfait pour puissant magicien. Bien que beaucoup de ces créatures rôdent maintenant dans la nature à travers le monde, on les rencontre toujours comme animaux de compagnie chez les riches et les puissants.

Les chats métamorphes adorent les humains, les elfes et les demi-elfes, ils sont suspicieux envers les gnomes, les nains et les petites-gens et détestent particulièrement les races telles que les gobelins, les orques et les demi-orques.

Sous sa forme géante, le chat métamorphe peut sprinter avec un déplacement de 45 pendant deux rounds. Cet effort est cependant relativement épuisant et le félin devra se reposer pendant deux rounds avant de pouvoir sprinter à nouveau. Un chat métamorphe peut changer de forme en un round. Il restera sous une apparence tant qu'il le désire (bien qu'il préfère sa forme de chat normal lorsqu'il n'est pas au combat).

Si un chat métamorphe est traité avec gentillesse par un humain, un elfe ou un semi-elfe, il l'adoptera souvent (75%) et le suivra, ne lui laissant pas soupçonner sa nature exceptionnelle ni ses capacités spéciales. Cependant, si son nouveau compagnon est attaqué, il y a 50% de chances pour qu'il se transforme et vienne à son aide.

Chat des sables

CLIMAT/TERRAIN :	Désert ou steppe aride
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Antre
CYCLE ACTIF :	Nocturne
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	8
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	1+1
TAC0 :	19
NB D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-4/1-3/1-3
ATTAQUES SPÉCIALES :	Griffes arrière 1-2, surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Surprise
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	P (60 cm, 90 cm)
MORAL :	Moyen (8-10)
VALEUR EN PX :	120



Le chat des sables est un petit félin du désert qui chasse une multitude de petits mammifères des régions désertiques et des steppes arides. A peine plus gros qu'un chat de goutière traditionnel, il est brun doré, ses oreilles longues et pointues se terminent par une touffe de poils blancs, le bout de sa queue est plus sombre que le reste de son corps.

Combat : Bien que le chat des sables soit un prédateur, il ne chasse pas l'homme ni les autres créatures humanoïdes. En temps normal, il n'attaquera pas une personne. Toutefois, si on l'oblige à se battre (acculé etc.), il le fera sauvagement. C'est une créature petite et silencieuse d'où un malus de -1 à tous les jets de surprise de ses adversaires. De même, ses sens développés le rendent très difficile à surprendre et il bénéficie d'un bonus de +1 sur tous ses jets de surprise.

Lorsque le chat attaque, il se jette sur sa cible. Il peut sauter 1,50 m en hauteur et 3 en longueur avec élan. Il frappe avec ses deux griffes avant, celles des pattes arrière déchiquetant automatiquement la victime (1-2 points de dégâts chacune). Après quoi il griffe et mord le plus possible.

Le chat des sables se bat rarement à mort, il essaye plutôt d'échapper aux adversaires plus forts que lui. Cependant, une mère n'abandonnera pas ses petits sauf pour attirer un attaquant ailleurs. Si elle les défend, elle aura un bonus de +1 à son TAC0 et à ses dégâts.

Habitat / Société : Le chat des sables vit en petites communautés familiales appelées antres. Selon l'époque de l'année, l'antre comprendra de deux à sept individus : deux adultes et des chatons. Ils s'accouplent pendant une saison et le mâle reste avec la femelle juqu'à ce que les chatons aient grandi, ce qui prend environ de 10 mois à une année.

Le chat des sables fait son repaire dans de petites grottes, des surplombs couverts ou dans des terriers abandonnés qu'il préfère quand il a le choix. Généralement, le gîte n'est occupé que lorsqu'il y a des petits à élever, période pendant laquelle un adulte sera toujours auprès des chatons.

Ils ont l'instinct de propriété. Ils chassent sur un territoire de 12 à 24 km. Ce sont des prédateurs nocturnes et ils rapportent souvent de petits mammifères. Ils menacent rarement des créatures plus grosses.

Ecologie : Le chat des sables est une force naturelle dans l'écologie locale, réduisant le nombre de petits animaux nuisibles dans une région. Malheureusement, il est également prisé par les humains. En prenant les chatons suffisamment jeunes, on peut les domestiquer. Dans les tribus du désert et des steppes, les chats des sables dressés à la chasse sont des cadeaux de cheiks et de khans. Ces animaux sont capables de rameuter un lièvre ou n'importe quelle autre proie pour leur maître. Certains sont cédés aux marchands qui à leur tour, les vendent dans les cités où ils sont élevés comme des animaux domestiques, des chat de compagnie dangereux et sauvages. Un chaton des sables vaut facilement entre 500 et 2 000 pièces d'or.

Chauve-souris des profondeurs

Azmyth

Nyctère chasseresse



Sinistre



Chiroptère-garou



	Azmyth	Nyctère chasseresse	Sinistre	Chiroptère-garou
CLIMAT/TERRAIN :	Tempéré quelconque/ quelconque	Tempéré quelconque/ quelconque	Quelconque/ quelconque	Quelconque/ quelconque
FRÉQUENCE :	Rare	Peu commun	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Meute de chasse	Bandes	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque	Nocturne/quelconque	Quelconque	Voir ci-dessous
RÉGIME :	Omnivore	Carnivore	Omnivore	Quelconque/sang (sous forme de chauve-souris)
INTELLIGENCE :	Élevée (13-14)	De moyenne à élevée (8-14)	De moyenne à exceptionnelle (8-16)	Variable
TRÉSOR :	Néant	M, O, Z (dans le repaire)	Néant	Tous sont possibles
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre	Neutre mauvais	Loyal neutre	Variable
NOMBRE :	1	1-12 (1-30 dans le repaire)	1-6	1 (1-2)
CLASSE D'ARMURE :	2	6	3	7
DÉPLACEMENT :	3, vol 24 (A)	2, vol 18 (A)	2, vol 21 (A)	Variable (habituellement 12)/1, vol 14 (C)
DÉS DE VIE :	2	2 + 2	4 + 4	Variable
TAC0 :	19	19	17	13
NB D'ATTAQUES :	2	4	1	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1/1-2	1-4/1-2/1-2/1-6 ou 3-12	2-5	1-2
ATTAQUES SPÉCIALES :	Magie	Néant	Magie	Effets d'une morsure
DÉFENSES SPÉCIALES :	Magie	Néant	Champ énergétique	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	40%	Néant	70%	Néant
TAILLE :	P (90 cm d'envergure, longueur jusqu'à 1,2 m)	M (jusqu'à 2,1 m d'envergure)	G (2,7 m d'envergure)	M
MORAL :	Élite (14)	Stable (11)	Champion (15-16)	Variable (12 +)
VALEUR EN PX :	650	175	2.000	Variable (habituellement 975)

Les "chauves-souris des profondeurs" sont une variété d'êtres féerûniens réputés pour être actifs à la fois sur le monde de la surface et dans celui des Profondeurs. Les quatre espèces les plus importantes sont décrites dans cette section générique.

Azmyth

Les azmyths vivent de fleurs, de petites plantes et d'insectes. Ce sont des rôdeurs solitaires, bien qu'ils aient des lieux de prédilection vers lesquels ils retournent fréquemment. Ils s'associent souvent avec des humanoïdes pour faire une alliance objective, et parfois pour devenir de loyaux amis. Ils sont réputés pour rester auprès d'une créature pendant toute leur vie, puis de suivre le descendant de la créature. L'espérance de vie et les détails de leur accouplement sont inconnus à l'heure actuelle. Ce ne sont pas des familiers au sens que les sorciers peuvent donner à ce terme : on ne peut exercer aucun contrôle sur eux sauf à l'aide de sorts.

Les azmyths ont une crête sur la tête, de la barbe au menton, des yeux blancs sans pupille et une peau en cuir gris, mauve ou vert émeraude. Ils émettent de petits cris aigus lorsqu'ils paniquent ou sont furieux et un gloussement harmonieux et attachant lorsqu'ils sont contents ou s'amusent. Ils communiquent par télépathie à une distance de 18 mètres et ont une infravision portant à 27 mètres. Ils peuvent avoir *connaissance des alignements* trois fois par jour, devenir *invisibles* une fois par jour (sur eux seulement, pendant 6 rounds ou moins, cela prend fin lorsque l'azmyth réussit une attaque) et créer le *silence sur un rayon de 5 mètres* autour d'eux, une fois par jour.

Au combat, l'azmyth mord (1 point de dégât) et pique avec sa queue pointue comme une aiguille (1-2 points). Deux fois par jour, il peut lancer une attaque de *poigne électrique*, effectuant 1d8+6 points de dégâts dus à l'électricité, en entrant en contact physique direct avec une autre créature. Cette attaque peut être combinée avec une agression physique dont les dégâts seront ajoutés.

Nyctère chasseresse

Cette espèce est également appelée "dragazhar" du nom de l'aventurier qui en domestiqua une pour la première fois, il y a longtemps, et en fit un animal de compagnie. Animal nocturne dans les Royaumes de la surface, il est actif à tout moment dans l'obscurité du Monde des Profondeurs. S'il le faut, il mangera des charognes mais il chasse habituellement les petits animaux. Les dragazhars désespérés sont connus pour avoir attaqué du bétail, des drows ou des humains. Les meutes de nyctères chasseresses (appelées des "plongées") partent en piqué pour mordre leur proie (1d4), labourent avec les griffes de leurs ailes (1-2 chacune), tailladent (1d6) ou piquent (3d4) avec leur agile queue triangulaire tranchante comme un rasoir. Elles traquent souvent leur proie, en volant à basse altitude, et disparaissent derrière les petites collines, les crêtes, les arbres ou les stalagmites afin d'attaquer en embuscade. Elles ont une infravision d'une portée de 60 mètres mais elles ne surprennent que rarement leurs adversaires dans la mesure où elles émettent des cris étranges, déments et résonnants lorsqu'elles sont excitées.

Leurs repaires contiennent habituellement plus de trente créatures

(environ trois meutes). Généralement les nyctères chasseresses vivent dans des grottes qui se séparent en deux ou, en surface, dans les gros arbres des forêts denses. Elles ne s'attarderont pas pour manger si elles se sentent en danger, leurs antres contiennent donc souvent les trésors tombés des proies qu'elles ont transportées. Elles sont pendues la tête en bas lorsqu'elles dorment. Elles ont une teinte de velours sombre même sur leurs griffes, et ont des yeux violets, oranges ou rouges.

Sinistre

Ces mystérieuses créatures d'un noir de jais ressemblent d'assez près aux raies-manta : elles n'ont pas de tête ou de cou distincts, et leurs ailes musculeuses ne s'ornent pas des nervures osseuses communes aux autres chauves-souris. Une capacité de *lévitation* naturelle leur permet de faire du surplace en l'air. Cet aspect perturbant, ainsi que leur comportement, leur a valu leur funeste nom, mais les "sinistres" ne sont pas mauvaises.

En surface, elles préfèrent chasser la nuit, quand leur infravision à 48 m est la plus efficace. Elles mangent de la charogne si aucune autre nourriture n'est disponible et dévorent régulièrement les fleurs et les gousses de toutes sortes.

Les sinistres sont à la fois résistantes à la magie et capables de l'utiliser. En plus de leur *lévitation* de précision elles sont entourées en permanence — tant qu'elles sont en vie — d'un champ d'énergie de 1,5 m de rayon, similaire à un *mur de force*. Ce champ ne donne aucune protection contre les sorts ou les attaques de mêlée. Les attaques par projectiles sont totalement stoppées ; les projectiles normaux sont déviés alors que les *projectiles magiques*, les *flèches acides de Melf* et effets magiques du même genre sont absorbés sans mal.

De plus, toutes les sinistres peuvent jeter le sort d'*immobilisation des monstres* une fois par jour. Elles s'en servent généralement pour échapper aux créatures plus puissantes ; toutefois, si elles sont affamées, elles s'en servent pour chasser.

Curieusement, et bien qu'elles soient toujours silencieuses (elles communiquent seulement avec leurs congénères grâce à une télépathie limitée portant à 6 m), les sinistres adorent la musique — qu'il s'agisse de chants ou d'œuvres instrumentales. Plus d'un harpiste, plus d'un barde jouant à son feu de camp, s'est retrouvé entouré d'un cercle silencieux de sinistres. A moins qu'elles ne soient directement attaquées, les sinistres ne molestent pas le musicien; mais elles peuvent suivre la source de la musique, se réunissant nuit après nuit pour former un auditoire plutôt intimidant.

Les sinistres se rencontrent généralement en petits groupes. On pense qu'elles ont une importante longévité. Leur nombre et leurs habitudes sociales sont inconnus.

Chiroptère-garou

La morsure d'un chiroptère-garou peut transmettre un type rare de lycanthropie. Les humanoïdes qui ont été mordus prennent la nuit une forme de chauve-souris — même loin dans les Profondeurs. Les chiroptères-garous conservent leur intelligence, leur alignement, leurs Dés de Vie et la parole. Ils sont très vigilants et alertes sous leurs deux aspects, et possèdent également une ouïe acérée.

Ils sont lourds et maladroits en vol. Poussés par la soif du sang, ils chassent sous forme de chauve-souris (seuls généralement). La morsure des crocs longs et creux du chiroptère-garou absorbe le sang pour 1 à 2 points de dégâts ; la salive sur les crocs produit une *faiblesse* sans jet de sauvegarde. Les effets sont équivalents au sort de magicien *rayon débilitant*, et durent 1d4 rounds. De plus, si un sort de *guérison des maladies* ou de *neutralisation du poison* n'est pas jeté sur la victime dans les neuf tours qui suivent (trente-six tours si un *ralentissement du poison* a été jeté), la victime a 80% de chances d'attraper la lycanthropie. Celle-ci ne peut être que du type chiroptère-garou, et ses effets seront ressentis graduellement pendant le mois suivant l'attaque.

Sous forme humanoïde, les chiroptères-garous sont quasiment indiférenciables des non-lycanthropes, mais ils ont une tendance à la solitude et peuvent être renfrognés, timides et distants. Il est rare qu'ils habitent dans des repaires comme ceux des chauves-souris ; ils préfèrent revenir chez eux quand ils ne sont pas sous forme de chauve-souris.

La plupart des chiroptères-garous sont des individus solitaires et désespérés. Beaucoup sont à la recherche de trésors, les réunissant pour pouvoir se payer un remède à leur lycanthropie. L'argent, l'eau bénite et autres ne leur font aucun mal quelle que soit leur forme. Ils ne sont pas morts-vivants, et ne peuvent donc être repoussés ; ils sont immunisés à toute magie influençant les chauve-souris ou les vampires.



Chien d'argent

CLIMAT/TERRAIN :	Forêt
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Nocturne
RÉGIME :	Eau/clair de lune
INTELLIGENCE :	Géniale (17-18)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	-10
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	20
TAC0 :	Na (voir ci-dessous)
NB D'ATTAQUES :	Na (voir ci-dessous)
DÉGÂTS/ATTAQUES :	Na (voir ci-dessous)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	90%
TAILLE :	M (1,50 m de long)
MORAL :	Agité (5-7)
VALEUR EN PX :	1.000 ou -1.000



Les quelques voyageurs qui ont entr'aperçu ces magnifiques canins vous diront que les chiens d'argent ressemblent plus à des créatures oniriques qu'à des êtres réels. Ils ont l'aspect de grands chiens avec de longs poils onduleux couleur de mercure ou d'argent. Ceux qui en ont vu les décrivent comme ayant une forme élégante, une fourrure semblable à une crinière, un visage majestueux et des yeux perçants.

Les chiens d'argent n'apparaissent que la nuit lorsqu'ils luisent indistinctement comme l'acier le plus fin à la lueur des étoiles. Les demi-humains les ayant observés disent qu'ils ne diffusent aucune chaleur et ne peuvent par conséquent être perçus que par la vue normale.

Combat : Les chiens d'argent n'attaquent jamais, ils fuient systématiquement le combat. Ils sont timides, insaisissables et évitent les créatures qu'ils peuvent sentir, voir ou entendre. Malheureusement pour ces animaux associaux, les êtres intelligents qui les aperçoivent les poursuivent souvent.

A cause de leur corps vaguement métallique, les personnages doivent faire un jet de Sagesse lorsqu'ils voient un chien d'argent dans une forêt plongée dans la nuit. Ceux qui ont le malheur de regarder la créature succombent à sa grâce et à sa beauté à moins qu'ils ne réussissent un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas d'échec, le personnage est tellement frappé par l'élégance de l'animal qu'il pense devoir le capturer. Il le poursuivra pendant 1d10+4 rounds, sans chercher à lui faire de mal mais seulement pour le ramener vivant et en bonne santé. Pendant ce temps, le chien d'argent se sauvera à toute vitesse, s'enfonçant encore plus profondément dans la forêt. Une fois terminée l'obsession de capturer le chien, le personnage peut continuer ou arrêter la poursuite. Malheureusement, beaucoup de ces courses finissent avec le personnage séparé de son groupe et perdu au fin fond des bois.

Outre leurs 90% de résistance à la magie, les chiens d'argent ne sont sensibles qu'à certains *enchantements* et *charmes*. Les sorts de prêtre *injonction, apaisement, charme personnes et mammifères, immobilisation des personnes, quête* et *confusion* affectent normalement un chien d'argent. Il en va de même pour les sorts de magicien *amitié, hypnotisme, sommeil, suggestion, charme-monstre, confusion, émotion, domination, immobilisation des monstres, entrave* et *exigence*. Les autres sorts n'ont aucun effet sur cet animal étrange.

Si un chien d'argent est capturé, que ce soit avec des filets ou des sortilèges, de deux choses l'une : soit il est captif d'un personnage ayant n'importe quel alignement à part neutre absolu ou d'un personnage d'alignement neutre qui veut lui faire du mal, auquel cas le chien se désintégrera comme sous l'effet du sort de magicien *désintégration*, et le personnage perdra 1.000 PX ; soit le personnage l'ayant attrapé est d'un alignement neutre et ne lui veut aucun mal, et il recevra un *souhait* ainsi que 1.000 PX. Une fois le *souhait* réalisé, le chien disparaîtra comme par une *téléportation sans erreur*. Si jamais un chien d'argent était acculé et tué, le personnage assassin subirait une perte de 1.000 PX.

Habitat / Société : D'après certaines sources, les chiens d'argent habitent dans des tanières situées au plus profond des bois. On n'a jamais découvert de chiots d'argent, ni aucun ossement ou excréments autour de ces repaires. D'après ce qu'on peut en savoir, ce sont d'incurables solitaires.

Ecologie : Contrairement aux autres canins, on ne l'a vu boire que de l'eau et se "repaître" de la lumière lunaire en restant seul sur une falaise, la tête levée comme s'il hurlait à la lune. Aucun bruit ne s'échappe jamais. D'aucuns supposent que son alimentation se compose uniquement d'eau et de clair de lune. Bien que cette théorie semble très improbable, elle explique pourquoi les chiens

d'argent sortent du plus profond de leurs bois et rencontrent parfois des aventuriers.

Bien que les observateurs objectifs hésitent à créditer les chiens d'argent de toute contribution écologique, les druides les considèrent comme les esprits gardiens de la forêt. D'après les contes druidiques, ils constituent la clef de l'équilibre sylvestre entre le prédateur et la proie. Quand les chiens d'argent sont nombreux, c'est-à-dire qu'un druide en repère un par an, la forêt s'épanouit. Lorsqu'ils sont rares, c'est-à-dire qu'un druide en rencontre un tous les dix ans, la forêt est en danger et commence à s'affaiblir. Ainsi, les druides poursuivent souvent les chiens d'argent pour se voir octroyer un *souhait*. Habituellement, le druide souhaite qu'un chien d'argent soit vu par un autre druide de cette forêt chaque saison de cette décennie.

Chitine

CLIMAT/TERRAIN :	Partout sous terre
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribale
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	D (K, Q)
ALIGNEMENT :	Loyal mauvais
NOMBRE :	10-60
CLASSE D'ARMURE :	9 (6)
DÉPLACEMENT :	12, toile 9
DÉS DE VIE :	2
TACO :	19
NB D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-6/1-6/1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Piège avec sa toile
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Standard
TAILLE :	P (1,20 de haut)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR EN PX :	65



Les chitines sont de petits humanoïdes à quatre bras qui bâtissent avec de la toile tout comme les humains construisent avec de la pierre ou du bois. Cette race naine d'humanoïdes est surtout remarquable par ses quatre bras qui sont utilisés de concert, permettant des mouvements impossibles pour des membres humanoïdes. Leur visage est humain bien qu'ils possèdent des yeux à facettes et des mandibules sortant de leur bouche. De longs cheveux noirs filandreux retombent en bataille sur leur crâne et leur poussent jusque dans le dos, comme la crinière d'un cheval.

Les chitines ont une peau grise et tâchetée. Ils sécrètent une huile spéciale qui annule les effets adhérants des toiles d'araignées. La paume des mains et la plante des pieds sont recouvertes de douzaines de petits crochets qui leur permettent d'escalader des surfaces sans perte de vitesse.

Les chitines portent des vêtements fabriqués à partir de soie séchée et traitée. Des morceaux de pierres colorées, d'os sculptés et autres sont fréquemment tissés dedans. Ils transportent leurs outils dans des petits sacs filés dans leurs vêtements. Ils parlent le drow et ont parfois des notions dans quelques langues souterraines.

Combat : Les chitines aiment les pièges et les embuscades. Fréquemment, ils tissent une toile d'araignée d'apparence normale avec, autour d'elle, un passage semblant naturel. La toile est un faux piège et une fosse abrupte ou un traquenard similaire se déclenche subitement lorsqu'on choisit d'emprunter le passage. Les chitines sont extrêment malins et vicieux dans la conception de leurs pièges. Leurs guerriers ont souvent des javelots et portent l'équivalent en toile d'une armure de cuir clouté. Ils ont des épées courtes pour le combat de mêlée. Habituellemnt, ils possèdent des armes à trois de leurs bras et un bouclier en toile renforcée au quatrième. Ils sont vraiment sensibles à la lumière solaire et, au soleil, se battent avec une pénalité de -1 à leur TACO et à leurs dégâts.

Parce que les chitines sont capables de construire avec de la toile, ils ont la possibilité de concevoir toutes sortes de mauvais coups. En collant des morceaux de cailloux et de la poussière à un tapis de toile, ils peuvent faire un mur ou un sol de pierre très ressemblant. En utilisant un procédé secret, ils savent renforcer leurs toiles et en faire un matériau qui a l'aspect de l'os. C'est légèrement flexible, pas gluant et suffisamment dur pour trancher ou percer une armure. Ils sont en mesure de filer des pieux ou des tranchants mortels qu'ils posent dans leurs pièges, infligeant 1d6 points de dégâts.

Les armes et les armures fabriquées à partir de toile renforcée fonctionnent de la même façon que celles conçues par les humains. Cependant, ces objets se détériorent en quelques mois si on ne les traite pas avec de l'huile sécrétée par leur peau. La

toile renforcée est sensible au feu. Un contact de deux rounds avec des flammes l'embrase, consummant l'objet en 2d4 rounds. L'armure corporelle faite de toile renforcée ne peut excéder une Classe d'Armure de 4.

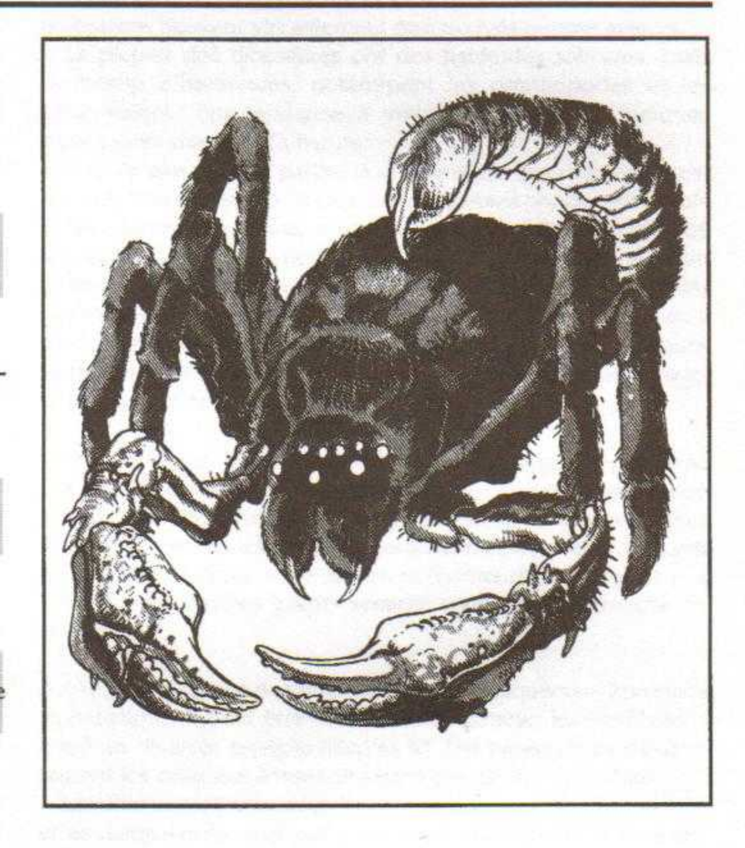
Habitat / Société : On ne trouve les chitines que sous terre. Les villages se trouvent dans des cavernes au centre de labyrinthes piégés avec de la toile. Les habitations en toile renforcée ressemblent à des maisons en forme de domes, parées de fenêtres et de décorations. Ces maisons peuvent se trouver sur n'importe quelle surface y compris le plafond. Des ponts en toile traversent la ville, fournissant un chemin pratique. Suspendu au centre de la caverne, se trouve généralement un temple consacré à la déesse mauvaise Lolth.

Les chitines sont le résultat d'expériences drows. Leur nombre a augmenté avec les siècles et ils projettent à présent de renverser les drows qui sont les favoris de Lolth. Ils se consacrent à leur déesse araignée et feront n'importe quoi en son nom. On dit que les prêtresses des chitines forment une race différente et plus puissante, plus apparentée à Lolth en personne.

Ecologie : Un chitine peut tisser une épaisse toile d'araignée au rythme de 30 cm par round. La toile est fabriquée à partir d'un orifice de l'estomac. Les chitines mangent tout ce qui bouge, suçant le fluide de la victime et abandonnant ses restes sur le sol de la caverne ou sous leur temple. Les chitines sont chassés à la fois par les drows et par les driders.

Cildabrine

CLIMAT/TERRAIN :	Régions souterraines chaudes
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	C ou D
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE :	1-2
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	11
TAC0 :	9
NB D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-12/1-12/1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	20%
TAILLE :	E (3,90 m de large, 1,8 à 3 m de haut)
MORAL :	Élite (14)
VALEUR EN PX :	7.000



Les cildabrines sont soit une énorme race d'araignées intelligentes avec des parties de scorpion soit une race de scorpions gigantesques avec des parties d'araignée. Personne ne peut en être certain. Les cildabrines ne donnent jamais deux fois la même réponse, à supposer qu'elles arrêtent de manger celui qui pose la question pour lui répondre.

Le corps d'une cildabrine est noir et velu. Ses huit yeux sont d'un bleu turquoise. Les deux pattes avant se terminent en pinces de scorpion et une fourrure souple recouvre une queue se terminant par un dard de 20 cm. Elles ont une infravision d'une portée de 36 mètres.

Combat : En mêlée, la cildabrine attaque avec ses griffes et son dard. Si elle touche avec une pince, la victime devra réussir un jet de torsion de barreaux pour s'en sortir. En cas d'échec, elle subira automatiquement 7 à 12 points de dégâts d'écrasement le tour suivant. Elle peut essayer de s'échapper une fois par round jusqu'à ce que la cildabrine la relâche à sa mort ou jusqu'à ce qu'elle perde conscience. Le dard peut atteindre n'importe qu'elle cible de taille moyenne ou plus grande engagée en mêlée. Il est enduit d'un poison de type O.

Peut-être du fait de leur queue, ces bêtes n'ont aucune filière. Heureusement, il s'agit d'une race hautement magique ayant quelques capacités surnaturelles pour compenser cette faiblesse. Les cildabrines peuvent lancer *toile d'araignée*, *ténèbre* de 5 mètres de rayon et *silence* sur un rayon de 5 mètres trois fois par jour, mais pas plus d'une fois dans un même round. Elles ont aussi des *pattes d'araignée* en effet permanent. Elles sont immunisées contre tous les sorts de *toile d'araignée*.

Les cildabrines préfèrent tendre des embuscades à leur proie

dont elles se cachent dans une aire de *silence*. Elles lancent souvent un sort de *toile d'araignée* et viennent en mêlée. Elles se gardent souvent un sort de *ténèbres* pour protéger leur retraite.

Habitat / Société : Créatures solitaires, les cildabrines ne se rencontrent que pour s'accoupler. Si on en voit deux, il y a sans doute un nid de 10 à 40 gros œufs pourpres dans les environs, probablement dans une zone de *ténèbres*. Elles apprécient les trésors de valeur et en laissent souvent quelques uns visibles pour attirer des proies. Ces trésors sont également intéressants pour le cas où la cildabrine aurait envie de soudoyer quelqu'un ou d'acheter des objets qu'elle estimerait utiles ou qu'elle voudrait protéger, comme ses œufs.

Ecologie : La cildabrine mange tous les animaux qu'elle peut prendre. Une fois la nourriture attrapée et paralysée ou tuée, elle se retire dans son repaire pour la dévorer. L'antre est habituellement une caverne noire et chaude. Elle ne peut pas consommer de matériaux non organiques, des objets tels que les armures, boucliers et armes sont donc enlevés de la victime et mis de côté, que ce soit sur une pile au fond de la caverne ou sur une autre destinée à appâter.